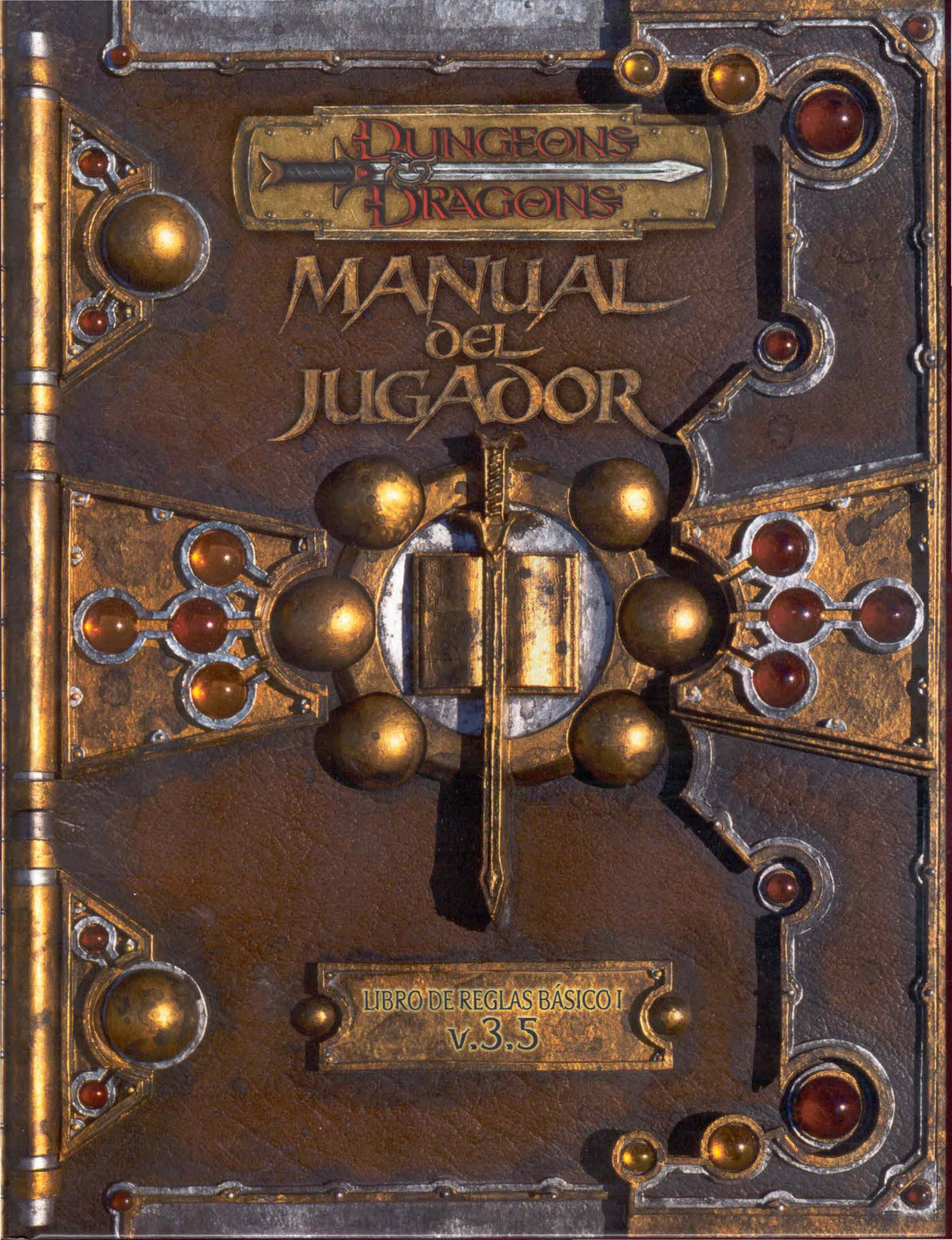

DUNGEONS & DRAGONS
MANUAL DEL JUGADOR
LIBRO DE REGLAS BÁSICO I
v.3.5



MANUAL DEL JUGADOR

Libro de reglas básico I v.3.5

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS, creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77





Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.ª
08008 Barcelona
España

La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Player's Handbook: Core Rulebook I v. 3.5*

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-36973-03
ISBN: 84-95712-96-2



Impreso en España - Printed in Spain

CRÉDITOS

DISEÑO DEL MANUAL DEL JUGADOR
Jonathan Tweet

EQUIPO DE DISEÑO DEL MANUAL DEL JUGADOR
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

DISEÑO ADICIONAL
Peter Adkison, Richard Baker

EDICIÓN
Julia Martin, John Rateliff

ASISTENCIA EDITORIAL
David Noonan, Jeff Quick, Penny Williams

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D [BÁSICOS]
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN CREATIVA VISUAL
Jon Schindehette

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

CONCEPCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DE D&D
Todd Lockwood, Sam Wood

DISEÑO DEL LOGOTIPO DE D&D
Matt Adelsperger, Sherry Floyd

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Todd Lockwood, David Martin, Arnie Swekel, Sam Wood

DISEÑO GRÁFICO
Sean Glenn, Sherry Floyd, Dawn Murin

TIPOGRAFÍA
Nancy Walker

CARTOGRAFÍA
Todd Gamble

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

DIRECCIÓN DE IMAGEN DE MARCA
Ryan Dancey

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Keith Strohm

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Larry Weiner, Josh Fischer

DIGI-TECH
Joe Fernandez

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch, Jefferson L. Dunlap

REVISIÓN DEL MANUAL DEL JUGADOR
Andy Collins

EQUIPO DE REVISIÓN DE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

DESARROLLO ADICIONAL
Bill Slavicsek, Ed Stark

CORRECCIÓN DE PRUEBAS
Bill McQuillan, Penny Williams

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D [BÁSICOS]
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Jeremy Jarvis, Todd Lockwood, David Martin, Wayne Reynolds, Arnie Swekel, Sam Wood

DISEÑO GRÁFICO
Dawn Murin

CARTOGRAFÍA
Todd Gamble

PRODUCCIÓN GRÁFICA
Angelika Lokotz, Carmen Cheung

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES
Mary Kirchoff

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Anthony Valterra

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Martin Durham

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

OTRAS CONTRIBUCIONES A I+D
Paul Barclay, Michele Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, David Eckelberry, Skaff Elias, Andrew Finch, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Perkins, Charles Ryan, Jonathan Tweet, Jennifer Clarke Wilkes, James Wyatt

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Mary Elizabeth Allen, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Alex Weitz

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Juan A. Cuadra Pérez

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga y César Carracedo

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

Índice de materias

Introducción

Este es el juego de rol de Dungeons & dragons®, el juego que define el género de los juegos de rol, y que ha sido el punto de referencia para el rol fantástico durante más de 30 años.

D&D es un juego que depende de tu imaginación, y en el cual participas en emocionantes aventuras y peligrosas gestas adoptando el rol de un héroe, un personaje creado por ti. Tu personaje puede ser un fuerte guerrero o un astuto ladrón, un devoto clérigo o un poderoso mago. Con unos pocos aliados de confianza, exploras ruinas y dungeons repletos de monstruos en busca de tesoros. El juego ofrece interminables posibilidades y una multitud de opciones, más incluso que el más sofisticado de los juegos de ordenador, porque puedes hacer cualquier cosa que puedas imaginar.

EL JUEGO D&D

D&D es un juego de fantasía que se basa en tu imaginación. Es en parte actuación, en parte narración de historias, en parte interacción social, en parte juego de batallas y en parte un asunto de tirar dados. Tú y tus amigos creáis personajes que se desarrollan y crecen con cada aventura que completan. Un jugador es el Dungeon Master (DM); él controla a los monstruos y enemigos, narra la acción, arbitra el juego y dispone las aventuras. Juntos, el Dungeon Master y los jugadores hacen que el juego cobre vida.

Este *Manual del jugador* tiene todas las reglas que los jugadores necesitan para crear personaje, elegir equipo y enzarzarse en combate con un amplio grupo de enemigos sobrenaturales y míticos.

La *Guía del Dungeon Master*, que debe adquirirse aparte, proporciona al DM consejos, guías y todo lo que necesita para crear desafíos, aventuras y campañas de D&D con toda su amplitud posible, incluyendo secciones sobre clases de prestigio, objetos mágicos y recompensas para los personajes.

El *Manual de monstruos*, también aparte, contiene material que tanto los jugadores como los DMs encontrarán igual de útil. Este tomo, que contiene cientos de monstruos para poblar con ellos todo los niveles de los dungeons, incluye también reglas de creación de monstruos, información sobre cómo interpretar el papel de un monstruo como si de un personaje jugador se tratara, detalles sobre las tácticas de los monstruos, y versiones más poderosas de las criaturas normales.

Juntos, estos tres volúmenes forman las reglas básicas del juego Dungeons & Dragons.

TRES DIMENSIONES

El juego Dungeons & Dragons es un juego de imaginación, pero también lo es de táctica y estrategia. Por ello, el mejor modo de visualizar la acción lo proporcionan las figuras en miniatura y un tablero de combate. En la mayoría de las tiendas de juegos puedes encontrar miniaturas que representen a los personajes y los monstruos del juego. La *Guía del Dungeon Master* incluye un tablero de combate, y puedes comprar por separado versiones más duraderas.

El juego supone el uso de miniaturas y un tablero de combate, por lo que las reglas están escritas desde esta perspectiva.

PERSONAJES

Tus personajes son las estrellas de las aventuras que juegas, como los héroes de un libro o película. Como jugador, creas un personaje utilizando las reglas de este libro, que puede ser un salvaje bárbaro de las llanuras heladas o un astuto pícaro de veloz ingenio y espada aún más rápida. Puedes ser un mortífero arquero entrenado en el saber de la naturaleza, o un mago que ha dominado las artes arcanas. A medida que tu personaje participe en diversas aventuras, irá obteniendo experiencia y volviéndose más poderoso.

AVENTURAS

Tu personaje es un aventurero, un héroe que parte en épicas búsquedas de poder y gloria. Los otros personajes se unen a tu grupo de aventureros para explorar dungeons y enfrentarse a monstruos como el terrible dragón o el devorador troll. Estas búsquedas se van desarrollando como historias creadas por las acciones que tus personajes realizan y las situaciones que tu DM presenta.

Una aventura de Dungeons & Dragons presenta grandes dosis de acción, emocionantes combates, terroríficos monstruos, desafíos épicos y toda clase de misterios que desvelar. ¿Qué yace en el corazón del dungeon? ¿Qué espera tras la siguiente esquina o la siguiente puerta? Adoptando el rol de vuestros personajes, tus amigos y tú os enfrentáis a los peligros y exploráis un mundo de fantasía medieval.

Una aventura puede completarse en una sola sesión de juego; otra puede alargarse a lo largo de varias sesiones. Una sesión dura tanto como tus amigos y tú queráis jugar, desde un par de horas hasta un encuentro de día completo. El juego puede detenerse en cualquier momento, y repescarlo donde lo dejásteis en cuanto estéis todos juntos de nuevo.

Cada aventura es diferente, cada búsqueda única. Tu personaje puede explorar antiguas ruinas guardadas por taimadas trampas, o saquear la tumba de un mago olvidado hace mucho tiempo. Puedes infiltrarte en un castillo para espiar a un enemigo o enfrentarte al contacto que consume la vida de una criatura muerta viviente. Todo es posible en una partida de Dungeons & Dragons, y tu personaje puede intentar cualquier cosa que tú puedas imaginar.

CÓMO JUGAR

Dungeons & Dragons utiliza una mecánica básica para resolver todas las acciones del juego. Esta regla central hace el juego rápido e intuitivo.

La regla básica: cada vez que trates de realizar una acción que tenga alguna posibilidad de fallo, tira un dado de veinte caras (o d20). Para determinar si tu personaje tiene éxito en una tarea de este tipo (como atacar a un monstruo o utilizar una habilidad), haz lo siguiente:

- Tira un d20.

¿POR QUÉ UNA REVISIÓN?

El nuevo juego Dungeons & Dragons debutó en el 2000. En los tres años transcurridos desde que el sistema de juego d20 revitalizó la industria de los JdR, hemos reunido toneladas de datos sobre cómo está siendo jugado el juego, y consideramos al D&D como un juego vivo que evoluciona constantemente al ser jugado.

Hemos recopilado información de tantos jugadores de D&D como hemos podido. Hemos hablado con vosotros en convenciones, participado en incontables foros dedicados al juego, y recolectado información de una gran variedad de fuentes de opinión de los clientes, incluyendo nuestro propio departamento de atención al cliente, y finalmente hemos utilizado todos estos datos para remodelar el juego desde su base incorporando las sugerencias de todo el mundo. Hemos escuchado lo que teníais que decir y hemos respondido con entusiasmo para mejorar el juego y este producto.

Si esta es tu primera experiencia con el D&D, se bienvenido a nuestro maravilloso mundo de aventura e imaginación. Si has jugado con la anterior versión de este libro, puedes estar seguro de que esta revisión es un testimonio de nuestra dedicación a la continua mejora de nuestros productos. Hemos actualizado las erratas, aclarado las reglas y hecho el juego aún mejor de lo que ya era. Pero también ten por seguro de que esta es una ampliación del Sistema d20, no una nueva edición del juego. Esta revisión es compatible con todos los productos existentes, y estos productos pueden ser utilizados con la revisión con tan solo unos pequeños ajustes.

¿Qué hay de nuevo en el *Manual del jugador* revisado? Hemos aumentado el número de dotes y conjuros entre los que elegir, y hemos añadidos nuevos rasgos de clase a las clases de bardo, druida, explorador, hechicero y monje. El libro entero ha sido pulido y depurado, todo en respuesta a vuestras sugerencias y para reflejar el modo en el que el juego se está jugando realmente. Hemos aligerado algunas reglas y expandido otras. Hemos examinado habilidades y conjuros. Echa un vistazo, juega al juego. Creemos que te gustará cómo ha quedado todo.

- Suma cualquier modificador relevante.
- Compara el resultado con un número objetivo.

Si el resultado iguala o supera al número que tengas como objetivo (puesto por el DM o dado por las reglas), tu personaje tiene éxito. Si el resultado es menor que el número objetivo, fallas.

LAS REGLAS

Importante: no tienes por qué memorizar este libro para jugar. Una vez que hayas comprendido los fundamentos, comienza a jugar y utiliza este libro como referencia durante la partida. Cuando te surja una duda, cíñete a lo esencial, sigue jugando y diviértete.

Una parte del juego a la que puede que tengas que acudir con frecuencia (al menos al principio) es el glosario que comienza en la página 305. Allí encontrarás las definiciones de los términos que utilizamos en las reglas, así como información sobre cómo resulta afectado un personaje por ciertas condiciones (como quedar aturdido). Si te encuentras con un término que no te resulta familiar y quieres sabes más sobre él, mira en el glosario (y también en el índice alfabético, por supuesto).

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Para jugar a D&D tu grupo necesita lo siguiente:

- Los libros de reglas básicos de esta versión, o sea el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos* v. 3.5 (es posible que cada jugador desee tener sus propios ejemplares de estos libros).
- Una copia para cada jugador de la hoja de personaje que se encuentra al final de este libro.
- Un tablero de combate; la *Guía del Dungeon Master* lleva uno.
- Miniaturas para representar a cada uno de los personajes y a los monstruos contra los que se enfrentan.
- Un juego de dados para cada jugador. Un juego de dados incluye al menos un dado de cuatro caras (d4), un dado de seis caras (d6), un dado de ocho caras (d8), dos dados de diez caras (d10), un dado de doce caras (d12), y un dado de veinte caras (d20).
- Lápices, papel para notas en sucio y papel cuadriculado para tomar notas y hacer mapas de los lugares que exploren tus personajes.

DADOS

Hemos abreviado las tiradas de dados con frases como "3d4+3", que significa "tres dados de cuatro caras más 3" o, lo que es lo mismo, un resultado entre 6 y 15. El primer número te indica cuántos dados debes tirar (sumando los resultados). El número que va detrás de la "d" te dice el tipo de dado que has de usar, y el valor que va tras el signo indica la cantidad que debe sumarse o restarse al resultado anterior. A continuación tienes algunos ejemplos:

1d8: un dado de ocho caras, que genera un resultado entre 1 y 8. Esta es la cantidad de daño que inflige una espada larga.

1d8+2: un dado de ocho caras más 2, que produce un número entre 3 y 10. Esta es la cantidad de daño infligida por una espada larga blandida por un personaje con un bonificador +2 en Fuerza.

2d4+2: dos dados de cuatro caras más 2, lo cual da un número entre 4 y 10. Esta es la cantidad de daño que un mago de nivel 3.º puede infligir con un conjuro de *proyectil mágico*.

d%: el dado porcentual funciona de un modo ligeramente diferente. Generas un número entre 1 y 100 lanzando dos dados de diez caras de diferente color. Un color (designado antes de efectuar la tirada) corresponderá al dígito de las decenas y el otro al de las unidades. Por ejemplo, un 7 y un 1 indicarían un resultado de 71. Dos ceros indican un resultado de 100. Algunos pares de dados de dados porcentuales presentan en uno de ellos las decenas (00, 10, 20, etc.) y en el otro las unidades (0, 1, 2, etc.). En este caso, un resultado de 70 y 1 es un 71, y uno de 00 y 0 es 100.

Importante: no todas las acciones requieren una tirada de dados. Tira los dados en los combates y en otras situaciones dramáticas en las cuales el éxito no esté asegurado. El d20 se utiliza para determinar si tu personaje tiene o no tiene éxito en una acción. Los otros dados se utilizan para determinar qué sucede después de tener éxito.

Los jugadores deberían tirar los dados al descubierto, para que todo el mundo pudiera ver los resultados. El DM probablemente deba realizar algunas tiradas en secreto para crear *suspense* y mantener el misterio.

QUÉ PUEDEN HACER LOS PERSONAJES

Un personaje puede intentar hacer cualquier cosa que puedas imaginar, siempre que sea coherente con el escenario que describa el DM. Dependiendo de la situación, tu personaje podría querer escuchar a través de una puerta, buscar en una zona, regatear con un tendero, hablar con un aliado, saltar sobre un foso, moverse, utilizar un objeto o atacar a un oponente.

Los personajes llevan a cabo tareas realizando pruebas de habilidades, pruebas de características o tiradas de ataque, utilizando la mecánica básica.

Pruebas de habilidades

Para realizar una prueba de habilidad, tira un d20 y súmale el modificador de habilidad de tu personaje. Compara el resultado con la Clase de dificultad (CD) para la tarea que estés realizando.

El éxito de una prueba de habilidad no enfrentada depende de tu resultado comparado con la CD determinada por el DM o por la descripción de la habilidad (ver el Capítulo 4).

El éxito de una prueba enfrentada depende de tu resultado comparado con el resultado del personaje que se está oponiendo a tu acción. La prueba del oponente puede realizarse utilizando la misma habilidad o una diferente, tal y como se determina en la descripción de cada habilidad.

Pruebas de características

Las pruebas de características se utilizan cuando un personaje no tiene ningún rango en una habilidad e intenta utilizar esta sin entrenamiento. No obstante, algunas habilidades no pueden utilizarse si no están entrenadas.

Las pruebas de características también se utilizan para determinar el éxito cuando no se aplica ninguna habilidad.

Para realizar una prueba de característica, tira un d20 y súmale el modificador que tenga tu personaje en la característica apropiada.

Tiradas de ataque

Para atacar a un oponente, tira un d20 y suma el bonificador de ataque de tu personaje. Si el resultado iguala o supera a la Clase de armadura (CA) del oponente, el ataque tiene éxito.

Tras un ataque con éxito, tira el tipo de dado indicado por el arma que uses para determinar cuánto daño a infligido tu ataque.

El daño reduce los puntos de golpe (pg). Cuando todos los puntos de golpe de un personaje hayan sido eliminados, el personaje queda inconsciente y está moribundo (ver el Capítulo 8: combate, para los detalles).

Un impacto crítico causa daño adicional. Si obtienes una tirada de 20 natural en una tirada de ataque, existe una amenaza de impacto crítico. Tira de nuevo para confirmarla. Si la segunda tirada de ataque tiene éxito, se confirma el impacto crítico e infliges daño adicional (ver la página 140 para más información).

EL ASALTO DE COMBATE

El combate se desarrolla en asaltos. Cada asalto representa 6 segundos en el mundo de juego, independientemente del tiempo que sea necesario para resolverlo. El combate comienza con las pruebas de iniciativa para determinar el orden de acción de toda la batalla. Hay tres tipos de acciones: las acciones estándar, las acciones de movimiento y las acciones de asalto completo. En un asalto puedes hacer una de las siguientes cosas: realizar una acción estándar y después una acción de movimiento, realizar una acción de movimiento y después una acción estándar, realizar dos acciones de movimiento, o realizar una acción de asalto completo. Ver el Capítulo 8: combate, para los detalles.

EL PAPEL DEL JUGADOR

Como jugador, utilizas este manual para crear y dirigir a un personaje. Tu personaje es un aventurero, parte de un equipo que de manera regular explora dungeons y se enfrenta a monstruos. El lugar más adecuado para jugar una partida de D&D es allí donde todo el mundo se sienta cómodo y haya espacio suficiente para poner el tablero de combate y las miniaturas, tirar los dados y esparcir los libros y hojas de personaje.

El DM dispone cada situación y describe la acción. Es tu trabajo decidir cómo es tu personaje, cómo se relaciona con los otros aventureros, y obrar en consecuencia. Puedes jugar con un paladín solemne o con un pícaro chispeante, con un bárbaro atolondrado o con un mago cauteloso. Con tu personaje en mente, responde a cada situación según vaya sur-

giendo. A veces el combate es necesario, pero otras pueden resolverse mediante la magia, la negociación o un uso juicioso de las habilidades.

También debes considerar cómo reaccionas. ¿Narras las acciones de tu personaje ("Tordek se mueve hasta la entrada y ataca al osgo") o hablas como si fueses tu personaje ("me muevo hasta la entrada y lanzo un poderoso mandoble al monstruo")? Ambos métodos están bien, pudiendo incluso cambiar tu enfoque para adecuarlo a cada situación.

D&D es una experiencia social, además de imaginativa. Sé creativo, sé audaz, y sé fiel a tu personaje... pero sobre todo: ¡diviértete!

RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Revisa los capítulos del 1 al 5, y después sigue estos pasos para crear un personaje de 1.er nivel. Necesitas una fotocopia de la hoja de personaje, un lápiz, papel para notas y 4d6.

CONSULTA A TU DUNGEON MASTER

Tu DM puede tener "reglas de la casa" o estándares de campaña que difieran de estas reglas. También es bueno saber qué personajes han creado los otros jugadores, para que tu personaje encaje en el grupo.

TIRA LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Tira las puntuaciones de las seis características de tu personaje. Determina cada puntuación tirando cuatro dados de seis caras, ignorando el resultado más bajo de dado y sumando los otros tres. Apunta tus resultados en el papel de notas.

Consulta el Capítulo 1 (en la página siguiente) para más detalles.

ELIGE TU CLASE Y RAZA

Elige tu clase y raza al mismo tiempo, ya que algunas razas son más apropiadas para ciertas clases. Las clases, detalladas en el Capítulo 3, son bárbaro, bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, hechicero, mago, monje, paladín y pícaro. La entrada de cada clase incluye una sección de 'Razas' que proporciona algunos consejos.

Las razas, descritas en el Capítulo 2, son humano, elfo, enano, gnomo, mediano, semielfo y semiorco.

Anota tu selección de clase y raza en tu hoja de personaje.

ASIGNA Y AJUSTA LAS PUNTUACIONES

Ahora que ya conoces la clase y raza de su personaje, toma las puntuaciones de característica que tiraste antes y asigna una a cada una de las seis características: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Ajusta estas puntuaciones hacia arriba o hacia debajo de acuerdo con tu raza, tal y como se indica en la tabla 2–1: ajustes raciales a las características (página 12).

Pon las puntuaciones más altas a las características más importantes para la clase que hayas elegido. La descripción de cada clase incluso una sección de 'Características' que proporciona algunos consejos.

Anota el modificador del personaje en cada puntuación de característica, tal y como se indica en la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales (pág. 8). Los modificadores de característica ajustan muchas tiradas de dado en el juego, incluyendo ataques, daño, pruebas de habilidades y Tiros de salvación. Anota tus puntuaciones de característica ajustadas y sus modificadores en tu hoja de personaje.

REVISA EL CONJUNTO INICIAL

Hay al menos un conjunto inicial al final de la descripción de cada clase. Echa un vistazo al conjunto inicial de la tuya. Este te ofrece un modo rápido de completar varios de los pasos siguientes de la creación de personaje. Si te gustan la dote, habilidades y equipo allí listados, apúntalos en tu hoja de personaje. Si no es así, utiliza esa información como guía para tomar tus propias decisiones.

APUNTA LOS RASGOS RACIALES Y DE CLASE

La raza y clase de tu personaje proporcionan ciertos rasgos. La mayoría de estos son automáticos, pero algunos implican realizar elecciones y pensar con antelación sobre los posteriores pasos de la creación del personaje. Siéntete libre de echar un vistazo más adelante o retroceder un poco para realizar algunos cambios, si lo necesitas.

SELECCIONA LAS HABILIDADES

La clase y el modificador de Inteligencia de tu personaje determinan de cuántos puntos dispones para comprar habilidades (ver pág. 62).

Las habilidades se miden en rangos. Cada rango suma +1 a las pruebas de habilidad realizadas utilizando una habilidad específica.

A 1.er nivel, puedes comprar un máximo de 4 rangos en una habilidad clásea (una habilidad que se encuentre en la lista de habilidades de tu clase de personaje es una habilidad clásea, también llamada habilidad de clase) por 4 puntos de habilidades, o un máximo de 2 rangos en una habilidad transclásea (una habilidad de la lista de habilidades de clase de otra clase de personaje que no sea la tuya) por el mismo precio. Obviamente el mayor beneficio lo obtienes adquiriendo habilidades cláseas. Comprar habilidades es más rápido si dedicas 4 puntos de habilidades (tu máximo) a cada habilidad que adquieras, tal y como hemos hecho en los conjuntos iniciales.

Una vez que hayas seleccionado tus habilidades, determina el modificador de habilidad para cada una. Para hacer esto, suma el rango de la habilidad al modificador de característica asociado con la misma y anótalo en tu hoja de personaje.

La tabla 4–2: habilidades (pág. 63) presenta una lista de todas las habilidades del juego, así como a qué clase pertenece cada una.

ELIGE UNA DOTE

Todos los personajes de 1.er nivel comienzan con una dote. La tabla 5-1: dotes (pág. 90) proporciona una lista de todas las dotes, sus prerrequisitos (si los hay) y una descripción general.

REVISA EL CAPÍTULO DE DESCRIPCIÓN

Echa un vistazo al Capítulo 6: descripción; te ayudará a detallar tu personaje. Puedes hacerlo ahora o esperar hasta más tarde.

ELIGE EL EQUIPO

Utiliza el equipo del conjunto inicial de tu clase, o determina aleatoriamente el oro de que dispones (ver pág. 111) y compra tu propio equipo pieza a pieza, utilizando la información del Capítulo 7: equipo.

APUNTA LOS DATOS DE COMBATE

Determina estas estadísticas y anótalas en tu hoja de personaje.

Puntos de golpe: tus puntos de golpe (pg) determinan lo difícil que es matar a tu personaje. A 1.er nivel, los magos y hechiceros obtienen 4 pg; los pícaros y bardos reciben 6 pg; los clérigos, druidas, exploradores y monjes obtienen 8 pg; los guerreros y paladines reciben 10 pg; y los bárbaros comienzan con 12 pg. Suma a este número el modificador de Constitución del personaje.

Clase de armadura: tu Clase de armadura (CA) determina lo difícil que es golpear a tu personaje. Suma los siguientes datos para obtener tu CA: 10 + tu bonificador de armadura + tu bonificador de escudo + tu bonificador de tamaño + tu modificador de Destreza.

Iniciativa: el modificador de iniciativa de tu personaje es igual a tu modificador de Destreza. Si eliges la dote Iniciativa mejorada, esta te proporciona un modificador adicional.

Bonificadores de ataque: tu clase determina tu ataque base. Para determinar tu ataque base cuerpo a cuerpo (para cuando entres en combate cerrado), suma tu modificador de Fuerza a tu ataque base. Para determinar tu ataque base a distancia (para cuando ataques desde lejos), suma tu modificador de Destreza a tu ataque base.

Tiros de salvación: tu clase determina tu bonificador básico a los Tiros de salvación (TS). Para calcular los valores definitivos, suma tu modificador de Constitución para obtener tu salvación de Fortaleza; tu modificador de Destreza para obtener tu salvación de Reflejos; y tu modificador de Sabiduría para obtener tu salvación de Voluntad.

DETALLES, DETALLES, DETALLES

Ahora elige un nombre para tu personaje, determina su sexo, elige un alineamiento, decide su edad y apariencia y demás detalles. El Capítulo 6: descripción, puede ayudarte en esto.

No es necesario desarrollar tu personaje completamente. Con el permiso de tu DM, siempre puedes añadir o incluso cambiar detalles según vas jugando y consigues una mejor percepción de tu personaje.



ANATOMÍA DE LOS HUMANOS

VARÓN

30 AÑOS APROX.

Ilustración de A. Swekel

Prácticamente todas las tiradas que realices serán modificadas según las características de tu personaje. Un personaje resistente sobrevivirá con mayor facilidad al aguijón venenoso de un draco, uno perspicaz tendrá más posibilidades de advertir la presencia de unos osgos que se le acerquen por la espalda, y uno estúpido lo tendrá más difícil para encontrar la puerta secreta que deja paso a una cámara del tesoro. Tus puntuaciones de característica indican qué modificadores han de aplicarse a las tiradas que resuelvan ese tipo de situaciones.

Tu personaje tiene seis características: Fuerza (abreviado como Fue), Destreza (Des), Constitución (Con), Inteligencia (Int), Sabiduría (Sab) y Carisma (Car). Todas las puntuaciones por encima de la media de tu personaje te proporcionarán beneficios en ciertas tiradas de dado, y las que estén por debajo te perjudicarán en otras. Cuando creas tu personaje, determinas tus puntuaciones aleatoriamente, las asignas como deseas entre las características, y las aumentas o reduces según la raza del personaje. Más tarde podrás ir mejorándolas a medida que tu personaje gane experiencia.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Para generar cada una de las puntuaciones de característica de tu personaje, lanza cuatro dados de seis caras (4d6), descarta el resultado más bajo y suma los tres más altos. Esta tirada tendrá un resultado entre 3 (horrible) y 18 (estupendo). La puntuación media de característica del plebeyo típico es 10 u 11, pero tu personaje no es un individuo corriente. Las puntuaciones de característica más típicas de los personajes jugadores (PJs) estarán entre 12 y 13 (es decir, que el Personaje jugador -PJ- medio estará por encima de la media de su raza).

Repite esta tirada seis veces, anotando los distintos resultados en un papel. Cuando tengas las seis puntuaciones, ve asignándolas una a una entre las seis características. Llegado este punto, debes saber qué tipo de persona va a ser tu personaje (incluyendo su raza y su clase), para así decidir dónde te conviene más colocar cada una de las puntuaciones. Recuerda que escoger una raza distinta de la humana o la semiélfica hace que algunas de estas puntuaciones de característica cambien (consulta la tabla 2–1: ajustes raciales a las características, en la pág. 12).

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Tras los cambios correspondientes a la raza, cada característica tendrá un modificador que irá desde –5 hasta +5. La tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales (pág. 8), muestra los modificadores según las puntuaciones de las características. También incluye los conjuros adicionales, dato que te interesará saber si tu personaje es un lanzador de conjuros.

El modificador es el número que aplicas a la tirada de dado cuando tu personaje intenta hacer algo relacionado con esa característica. Por ejemplo, cuando intentes asestar un golpe con la espada aplicarás a la tirada tu modificador de Fuerza. Los modificadores también se aplican sobre ciertos números que no son tiradas de dado, como cuando se tiene en cuenta el modificador de Destreza para calcular la Clase de armadura (CA). Un modificador positivo recibe el nombre de bonificador y uno negativo el de penalizador.

CARACTERÍSTICAS Y LANZADORES DE CONJUROS

La característica que gobierna los conjuros adicionales (ver Capítulo 3: clases) depende del tipo de lanzador de conjuros que sea tu personaje: Inteligencia para magos; Sabiduría para clérigos, druidas, paladines y exploradores; o Carisma para hechiceros y bardos. Además de tener una puntuación de característica elevada, un lanzador de conjuros debe poseer el nivel de clase suficiente para conseguir los conjuros adicionales de cada nivel de

TABLA 1–1: MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA Y CONJUROS ADICIONALES

		Conjuros adicionales (por nivel de conjuro)									
Puntuación	Modificador	0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°
1	–5	No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica									
2-3	–4	No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica									
4-5	–3	No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica									
6-7	–2	No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica									
8-9	–1	No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
etc...											

conjuro (consulta las descripciones de las clases en el Capítulo 3, para más detalles). Por ejemplo, la maga Mialee tiene un 15 en Inteligencia, por lo que es lo bastante lista como para conseguir un conjuro adicional de 1.er nivel y otro de 2.°, pero no obtendrá este último hasta alcanzar el 3.er nivel de mago, ya que éste es el nivel mínimo que debe tener un mago para lanzar conjuros de 2.° nivel.

Si la puntuación de tu personaje en una característica es 9 o menos, no podrá lanzar conjuros relacionados con esta característica. Si, por ejemplo, la Inteligencia de Mialee quedara reducida a 9 por un veneno capaz de devorar el intelecto, la maga ni siquiera podría ejecutar el conjuro más sencillo hasta que se cure.

REPETIR LAS TIRADAS

Si tus puntuaciones son demasiado bajas, puedes desecharlas y volver a tirar de nuevo las seis veces. Se considerarán demasiado bajas cuando su total de modificadores (antes de aplicar cambios por raza) sea de 0 o menos, o si tu puntuación más alta es de 13 o menos.

LAS CARACTERÍSTICAS

Cada característica describe una parte de tu personaje y afecta a sus acciones.

La descripción de cada característica incluye una lista de razas y criaturas, junto con las puntuaciones típicas de éstas (no todas las criaturas tienen puntuaciones en las seis características, como verás en las listas incluidas a continuación). Estos valores corresponden a un individuo adulto normal de la raza o especie en cuestión, como un enano recaudador de impuestos, un mediano mercader o un gnoll del montón. Un aventurero (un enano guerrero o un gnoll explorador) probablemente tendrá puntuaciones mejores, al menos en las características que más le interesen, y los personajes jugadores estarán por encima de la media de ambos.

FUERZA (FUE)

La Fuerza mide la fuerza bruta y el potencial físico de tu personaje. Se trata de una característica especialmente importante para guerreros, bárbaros, paladines, exploradores y monjes, porque les ayuda a imponerse en el combate. La Fuerza también limita la cantidad de equipo que tu personaje puede llevar (ver el Capítulo 9: la aventura).

El modificador de Fuerza de tu personaje se aplica a:

- Las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.
- Las tiradas de daño con armas de cuerpo a cuerpo o arrojadizas (incluidas las hondas). Excepciones: los ataques con la mano torpe sólo reciben la mitad del modificador, mientras que los ataques a dos manos se benefician de una vez y media del modificador normal de Fuerza. En los ataques efectuados con hondas y arcos se aplican los penalizadores de Fuerza, pero no los bonificadores, salvo en los arcos compuestos.
- Las pruebas de Nadar, Saltar y Trepar. Estas son las habilidades que tienen la Fuerza como característica clave.
- Las pruebas de Fuerza (para echar abajo puertas y otras cosas por el estilo).

PUNTUACIONES MEDIAS DE FUERZA

Raza o criatura ejemplo	Fuerza media	Modif. medio
Alip, fuego fatuo, sombra	—	—
Lamparconte, murciélago, sapo	1	–5
Plaga de ratas	2	–4
Ciempiés monstruoso Menudo, estirge, mono	3	–4
Ciempiés monstruoso Pequeño, grilio	4-5	–3
Cocatriz, halcón, pixi	6-7	–2
Quásit, tejón	8-9	–1
Contemplador, humano, rata terrible	10-11	0
Azotamentes, necrófago, perro, poni	12-13	+1
Gnoll, mandril, mantarraya, tejón terrible	14-15	+2
Ahogador, pudín negro, tiburón Grande	16-17	+3
Bestia trémula, centauro, minotauro	18-19	+4
Gólem de carne, gorgón, ogro, simio	20-21	+5
Elefante, gigante del fuego, tricerátopo	30-31	+10
Gran sierpe dorada	46-47	+18

DESTREZA (DES)

La Destreza mide la coordinación, la agilidad, los reflejos y el equilibrio. Esta característica es la más importante para los pícaros, pero también es muy importante para personajes que suelen llevar armaduras ligeras o intermedias (bárbaros y exploradores), o ningún tipo de armadura (monjes, magos y hechiceros); también es importante para quienes deseen convertirse en hábiles arqueros.

El modificador de Destreza de tu personaje se aplica a:

- Las tiradas de ataque a distancia, incluyendo las realizadas con arcos, ballestas, hachas arrojadizas y otras armas parecidas.
- La Clase de armadura (CA), siempre que el personaje pueda reaccionar ante el ataque.
- Los Tiros de salvación de Reflejos, para evitar las bolas de fuego y otros ataques de los que sea posible escapar moviéndose rápidamente.

- Las pruebas de Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Juego de manos, Montar, Moverse sigilosamente, Piruetas y Uso de cuerdas. Éstas son las habilidades que tienen la Destreza como característica clave.

Puntuaciones medias de Destreza

Raza o criatura ejemplo	Destreza media	Modif. medio
Chillón (hongo)	—	—
Cubo gelatinoso (cieno)	1	–5
Objeto animado Colosal	4-5	–3
Gusano púrpura, ogro zombi	6-7	–2
Basilisco, gigante de fuego, ogro, zarcículos	8-9	–1
Escarabajo de fuego gigante, humano, jabalí, tritón	10-11	0
Gran trasgo, lamasu, osgo	12-13	+1
Bestia trémula, hieracoesfinge	14-15	+2
Incorpóreo, león, perro intermitente, pulpo	16-17	+3
Birlador etéreo, deva astral (ángel)	18-19	+4
Diablo óseo, sagifalco	20-21	+5
Elemental de aire anciano	32-33	+11

CONSTITUCIÓN (CON)

La Constitución representa la salud y la resistencia de tu personaje. Un bonificador de Constitución aumenta los puntos de golpe de un personaje, por lo que es una característica importante para todas las clases.

El modificador de Constitución de tu personaje se aplica a:

- Cada tirada de un Dado de golpe -DG- (aunque un penalizador no podrá reducir el resultado de un DG por debajo de 1; es decir, los personajes siempre ganarán 1 pg como mínimo cuando suban de nivel).
- Los tiros de salvación de Fortaleza, necesarios para resistir el veneno y otras amenazas parecidas.
- Las pruebas de Concentración. Esta habilidad, importante para los lanzadores de conjuros, tiene la Constitución como característica clave.
- Si la Constitución de un personaje cambia lo suficiente como para alterar el modificador correspondiente, sus puntos de golpe aumentarán o disminuirán según sea adecuado.

Puntuaciones medias de Constitución

Raza o criatura ejemplo	Constitución media	Modif. medio
Momia, necrófago, sombra	—	—
Plaga de ciempiés, plaga de langostas	8-9	–1
Comadreja terrible, diablillo, gric, humano	10-11	0
Medusa, monstruo corrosivo, ninfa, otyugh	12-13	+1
Caballo ligero, saurión, sirénido	14-15	+2
Enredadera asesina, quimera, tigre	16-17	+3
Gárgola, mole sombría, oso polar	18-19	+4
Abolez, elefante, tiranosaurio	20-21	+5
Tarasca	35	+12

INTELIGENCIA (INT)

La Inteligencia determina lo bien que aprende y razona tu personaje. Esta característica es importante para los magos porque afecta a la cantidad de conjuros que pueden lanzar, lo difíciles de resistir que serán estos conjuros y el poder que pueden llegar a tener. También es importante para todo personaje que quiera disponer de un buen surtido de habilidades.

El modificador de Inteligencia de tu personaje se aplica a:

- La cantidad de idiomas que tu personaje conoce al comenzar el juego.
- La cantidad de puntos de habilidad que obtiene cada nivel (aunque siempre obtendrá al menos 1 punto de habilidad por nivel).
- Las pruebas de Artesanía, Buscar, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Falsificar, Inutilizar Mecanismo, Saber y Tasación. Éstas son las habilidades que tienen la Inteligencia como característica clave.

Un mago obtiene conjuros adicionales según su puntuación de Inteligencia. La puntuación de Inteligencia mínima para lanzar un conjuro de mago es 10 + el nivel del conjuro.

Los animales tienen puntuaciones de Inteligencia de 1 ó 2. Las criaturas de Inteligencia similar a la humana tienen 3 como mínimo.

Puntuaciones medias de Inteligencia

Raza o criatura ejemplo	Inteligencia media	Modif. medio
Gelatina ocre, gólem, zombi	—	—
Camello, carroñero reptante, gusano púrpura	1	–5
Caballo, hidra, perro, tigre	2	–4
Desgarrador gris, rasto, zarcículos	3	–4
Bestia trémula, grifo, otyugh	4-5	–3
Can del infierno, ogro, troll, yrzak	6-7	–2
Centauro, gnoll, saurión	8-9	–1
Humano, osgo, saga nocturna, tumulario	10-11	0
Dragón tortuga, gigante de las nubes, lamia	12-13	+1
Acechador invisible, fuego fatuo, incorpóreo	14-15	+2
Clangarconte, contemplador, súcubo	16-17	+3
Azotamentes, noctala, slaad de la muerte	18-19	+4
Kraken, noctoruga, titán	20-21	+5
Gran sierpe dorada	32-33	+11

SABIDURÍA (SAB)

La Sabiduría describe la fuerza de voluntad, el sentido común, la percepción y la intuición del personaje. Mientras que la Inteligencia representa la capacidad de analizar la información, la Sabiduría representa la armonía con el entorno y el ser consciente de éste. Un "profesor despistado" tendría poca Sabiduría y mucha Inteligencia. Un simplón (poca Inteligencia) podría ser muy perspicaz (Sabiduría elevada). La Sabiduría es la característica más importante para los clérigos y druidas, aunque también es importante para paladines y exploradores. Si deseas que tu personaje posea unos sentidos agudos, asígnale una puntuación elevada en Sabiduría. Todas las criaturas tienen puntuación de Sabiduría.

El modificador de Sabiduría de tu personaje se aplica a:

- Los tiros de salvación de Voluntad (para evitar los efectos de hechizar persona y otros conjuros).
- Las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Oficio, Sanar y Supervivencia. Éstas son las habilidades que tienen la Sabiduría como característica clave.

Los clérigos, druidas, paladines y exploradores obtienen conjuros adicionales de acuerdo con sus puntuaciones de Sabiduría. La puntuación de Sabiduría mínima para lanzar un conjuro de clérigo, druida, paladín o explorador es 10 + el nivel del conjuro.

Puntuaciones medias de Sabiduría

Raza o criatura ejemplo	Sabiduría media	Modif. medio
Cubo gelatinoso (cieno), objeto animado	1	–5
Chillón (hongo)	2	–4
Githyanki, slaad rojo	6-7	–2
Grimórlock, gusano púrpura, troll	8-9	–1
Hombre lagarto, hongo fantasmal, humano,	10-11	0
Hiena, oso lechuza, remorhaz, sombra	12-13	+1
Búho, incorpóreo, mantis religiosa gigante	14-15	+2
Androesfinge, devorador, lilenda	16-17	+3
Couatl, erinia, naga guardiana	18-19	+4
Gigante de la tormenta, unicornio	20-21	+5
Gran sierpe dorada	32-33	+11

CARISMA (CAR)

El Carisma mide la personalidad, la capacidad de persuasión, el magnetismo personal, la habilidad para el liderazgo y el atractivo físico de un personaje. Esta característica representa la verdadera fuerza de carácter, y no sólo la forma en que los demás ven al personaje en el entorno social. El Carisma es la característica más importante para paladines, hechiceros y bardos. También es importante para los clérigos, ya que afecta a su habilidad para expulsar muertos vivientes. Todas las criaturas tienen puntuación en Carisma.

El modificador de Carisma de tu personaje se aplica a:

- Las pruebas de Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Intimidar, Reunir información, Trato con animales y Usar objeto mágico. Éstas son las habilidades que tienen el Carisma como característica clave.
- Cualquier prueba que represente un intento de influir en los demás.

- Las pruebas que los clérigos y paladines realizan para expulsar a zombis, vampiros y demás muertos vivientes.

Los hechiceros y bardos obtienen conjuros adicionales según sus puntuaciones de Carisma. El Carisma mínimo para lanzar un conjuro de hechicero o bardo es 10 + el nivel del conjuro.

Puntuaciones medias de Carisma

Raza o criatura ejemplo	Carisma medio	Modif. medio
Chillón (hongo), gólem, zombi	1	–5
Araña, cocodrilo, lagarto, rinoceronte	2	–4
Pulpo, zarcículos	3	–4
Burro, comadreja, khuul, rata terrible	4-5	–3
Escarabajo de fuego gigante, oso, tejón, troll	6-7	–2
Gorgón, gnoll, jabalí terrible, mantícora	8-9	–1
Glotón, humano, jibado (demonio)	10-11	0
Doppelgánger, ent, morfolito, saga nocturna	12-13	+1
Can trasguero, gigante de la tormenta, medusa	14-15	+2
Arpía, aquerena, ogro hechicero, pixi	16-17	+3
Can trasguero mayor, nixi	18-19	+4
Deva astral (ángel), kraken	20-21	+5
Gran sierpe dorada	32-33	+11

Ejemplo de generación y asignación de puntuaciones de características

Monte quiere crear un nuevo personaje. Lanza cuatro dados de seis caras (4d6) y obtiene 5, 4, 4 y 1. Ignora el valor más bajo (1) y anota el 13 resultante en un papel. Repite el proceso cinco veces más y obtiene los siguientes resultados: 13, 10, 15, 12, 8 y 14. Monte opta por interpretar a un duro guerrero enano y, a continuación, se encarga de asignar los resultados a las distintas características.

La Fuerza se lleva el 15, el mayor de los resultados. Su personaje obtiene un bonificador +2 en Fuerza que le servirá bien en el combate.

El 14, el siguiente valor más alto, va a parar a Constitución. El ajuste racial de +2 a Constitución de los enanos (consulta la tabla 2–1: ajustes raciales a las características, en la pág. 12) eleva su puntuación a 16, lo que le proporciona un modificador +3. Este bonificador dará al personaje más puntos de golpe y mejores tiros de salvación de Resistencia.

Monte decide poner su puntuación más baja (8) en Carisma. El ajuste racial de –2 a Carisma de los enanos (consulta la tabla 2–1) reduce a 6 su puntuación, con un penalizador –2.

A Monte le quedan dos buenas puntuaciones (13 y 12) y otra que se encuentra en la media (10). El 13 va a parar a Destreza (bonificador +1), lo cual le ayudará con las armas de ataque a distancia y mejorará sus Tiros de salvación de Reflejos (Monte también es previsor: un 13 en Destreza permitirá que pueda adquirir la dote Esquiva; consulta la Tabla 5–1: dotes, en la pág. 90).

El 12 va a parar a Sabiduría (bonificador +1), decisión que beneficiará a las habilidades de percepción, como Avistar y Escuchar (consulta la tabla 4–2: habilidades, en la pág. 63), así como a los TS de Voluntad.

El 10 se queda en la Inteligencia (ni bonificador ni penalizador), ya que una puntuación intermedia de Inteligencia no está mal para un guerrero.

A continuación, Monte anota en su hoja de personaje su raza, su clase y sus puntuaciones y modificadores de característica.

Cambiar las puntuaciones

Las puntuaciones de característica con las que empiece tu personaje podrán ir cambiando con el tiempo; de hecho, podrán incrementarse sin límite. Los momentos en los cuales se da un cambio de característica incluyen los siguientes:

- Añade 1 punto a cualquier característica al alcanzar el 4.º nivel, y uno más cada cuatro niveles (es decir, en el nivel 8.º, el 12.º, el 16.º y el 20.º).
- Muchos conjuros y efectos mágicos incrementan o reducen temporalmente las puntuaciones de característica. El *rayo de debilitamiento* reduce la Fuerza de una criatura, y el conjuro *fuerza de toro* la aumenta. A veces el efecto de un conjuro supone un obstáculo para el personaje, reduciendo por ello su puntuación en las características. Por ejemplo, un personaje atrapado por un conjuro de *enmarañar* actuará como si tuviera 4 puntos menos en Destreza de los que tiene en realidad.
- Varios objetos mágicos mejoran las puntuaciones de característica mientras un personaje los esté usando. Por ejemplo, unos *guantes de Destreza* mejoran la puntuación de Destreza de quien los lleva puestos (los objetos mágicos se describen en la *Guía del Dungeon Master*). Ten en cuenta que un objeto mágico de este tipo no podrá mejorar una puntuación por encima de +6.
- Algunos objetos mágicos muy poco frecuentes pueden mejorar permanentemente una puntuación de característica, igual que el conjuro *deseo*. Estas mejoras reciben el nombre de bonificadores inherentes. Una característica no puede tener un bonificador inherente superior a +5.
- Los venenos, enfermedades y demás efectos pueden perjudicar temporalmente a una puntuación de característica (daño de característica). Los puntos perdidos a causa de este daño se recuperan por sí mismos a un ritmo de 1 al día en cada característica dañada.
- Algunos efectos pueden consumir características, dando lugar a una pérdida permanente (consunción de característica). Los puntos perdidos de esta forma no se recuperan por sí mismos, pero pueden ser devueltos con conjuros, como el de *restablecimiento*.
- Conforme un personaje envejece, algunas puntuaciones suben y otras bajan. Consulta la tabla 6–5: efectos del envejecimiento, pág. 109.

Cuando una puntuación de característica cambia, todos los atributos relacionados con ella también lo hacen. Por ejemplo, cuando Mialee se convierte en una maga de 4.º nivel, decide aumentar su puntuación de Inteligencia a 16. Esta puntuación le proporciona un conjuro adicional de 3.er nivel (que podrá elegir al alcanzar el 5.º nivel de experiencia, momento en que podrá lanzar conjuros de 3.er nivel); y aumenta además el número de puntos de habilidad que obtiene por subir de nivel 4 a 5 (2 por nivel gracias a su clase, más otros 3 por nivel gracias a su bonificador de Inteligencia). Como nuevo personaje de 4.º nivel, recibirá los puntos de habilidad inmediatamente después de haber aumentado su Inteligencia, de modo que obtendrá 5 puntos por alcanzar el 4.º nivel de la clase de mago. Sin embargo, no obtendrá con carácter retroactivo los puntos de niveles anteriores (es decir, aquellos que hubiera obtenido de tener Inteligencia 16 desde el 1.er nivel).

Inteligencia, Sabiduría y Carisma

Puedes utilizar tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma como guía a la hora de interpretar a tu personaje. Aquí tienes algunas ideas (insistimos: sólo son ideas) acerca de lo que significan las distintas puntuaciones.

Un personaje listo (con Inteligencia alta) es curioso, con muchos conocimientos y propenso a usar palabras grandilocuentes. Un personaje con Inteligencia elevada pero Sabiduría baja puede ser listo pero despistado, o repleto de conocimientos pero carente de sentido común. Un personaje con Inteligencia alta y Carisma bajo podría ser un sabelotodo o un erudito solitario. Un personaje listo que carezca tanto de Sabiduría como de Carisma siempre estará metiendo la pata.

Un individuo con Inteligencia baja pronunciará y usará las palabras de forma incorrecta, tendrá problemas para orientarse o no pillará los chistes.

Un personaje con Sabiduría elevada puede ser sensible, sereno, estar siempre alerta, en armonía con su entorno o concentrado. Un personaje de elevada Sabiduría y baja Inteligencia será consciente de muchas cosas, pero también bastante simplón. Alguien con Sabiduría alta y Carisma bajo sabrá lo suficiente como para hablar con prudencia y puede convertirse más bien en un consejero (o el "poder tras el trono") que en un líder. Un personaje sabio que carezca tanto de Inteligencia como de Carisma es grosero y nada sofisticado.

Un personaje con puntuación baja en Sabiduría puede ser imprudente, temerario, irresponsable o "pasado de vueltas".

Un personaje con Carisma elevado puede ser atractivo, llamativo, afable y de confianza. Un personaje con Carisma elevado e Inteligencia baja, normalmente puede hacerse pasar por entendido en cualquier materia, al menos hasta topar con un verdadero experto. Un personaje carismático con Sabiduría baja puede ser popular, pero no sabrá a ciencia cierta quiénes son sus verdaderos amigos. Un personaje carismático que carezca tanto de Inteligencia como de Sabiduría, es probable que sea superficial y no se entere de los sentimientos de los demás.

Un personaje con poco Carisma puede ser callado, brusco, rudo, lisonjero o simplemente insulso.



Ilustración de A. Swekel

Los bosques élficos son el hogar de los elfos y sus aliados, y no hay muchos enanos ni semiorcos que vivan allí. En cambio, en las ciudades subterráneas de los enanos resulta difícil encontrar elfos, humanos o medianos. Asimismo, aunque los no humanos viajan por las tierras de los hombres, la mayoría de los campesinos son humanos. En las grandes ciudades, sin embargo, la promesa de poder y riqueza une a gentes de todas las razas comunes: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos, semielfos y semiorcos.

CÓMO ELEGIR UNA RAZA

Tras hacer las tiradas para las puntuaciones de tus características, y antes de anotarlas en la hoja de personaje, debes escoger la raza del mismo. Al mismo tiempo deberías escoger su clase, ya que la raza afectará a lo bien que el personaje se desenvolverá en cada clase. Una vez que sepas la raza y la clase del personaje, reparte las distintas puntuaciones entre las características, aplicando los modificadores propios de la raza, y continúa detallando tu personaje.

Puedes interpretar a un personaje con cualquier combinación de raza y clase, pero a algunas razas se les dan mejor ciertas carreras. Los medianos, por ejemplo, pueden ser guerreros, pero su pequeño tamaño y sus rasgos especiales los convierten en mejores pícaros.

La raza de tu personaje te proporciona un montón de pistas acerca de la forma de ser que tendrá, sus sentimientos hacia las demás razas y sus posibles motivaciones. Recuerda, no obstante, que estas descripciones raciales sólo se aplican a la mayoría de los miembros de cada raza. En cada una de ellas habrá individuos que se salgan de la norma, y tu personaje podría ser uno de ellos.

No dejes que la descripción de una raza te impida detallar a tu personaje a tu gusto.

CUALIDADES RACIALES

La raza de tu personaje determinará algunas de sus cualidades.

AJUSTES A LAS CARACTERÍSTICAS

Busca la raza de tu personaje en la tabla 2–1: ajustes raciales a las características (consulta la siguiente página) y aplica los ajustes que veas en ella a tus puntuaciones. No importa que tales modificadores eleven alguna de ellas por encima de 18 o la reduzcan por debajo de 3, salvo en el caso de la Inteligencia, que en los personajes no puede ser inferior a 3. Si tu personaje semiorco quedaría con una Inteligencia ajustada de 1 ó 2, esta pasa a ser 3 en su lugar.

Por ejemplo, Lidda, una mediana, recibe un bonificador +2 racial en su puntuación de Destreza y un penalizador –2 racial en su Fuerza. Consciente de ello, su jugador asigna el mejor resultado de los dados (15) a la Destreza para que así suba hasta 17. Como no desea tener un penalizador en Fuerza, utiliza uno de los resultados que están por encima de la media (12) para esa característica. Su puntuación de Fuerza desciende así a 10, lo que no conlleva bonificador ni penalizador alguno.

CLASE PREDILECTA

Las clases predilectas de cada raza también aparecen en la tabla 2–1: ajustes raciales a las características. La clase predilecta de la raza de un personaje no cuenta a la hora de determinar las penalizaciones de PX por ser multiclase (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60).

Por ejemplo, como pícara mediana, Lidda podría adquirir una segunda clase más adelante (convirtiéndose en personaje multiclase) sin tener que preocuparse por una penalización a sus PX, ya que pícaro es la clase predilecta para los medianos.

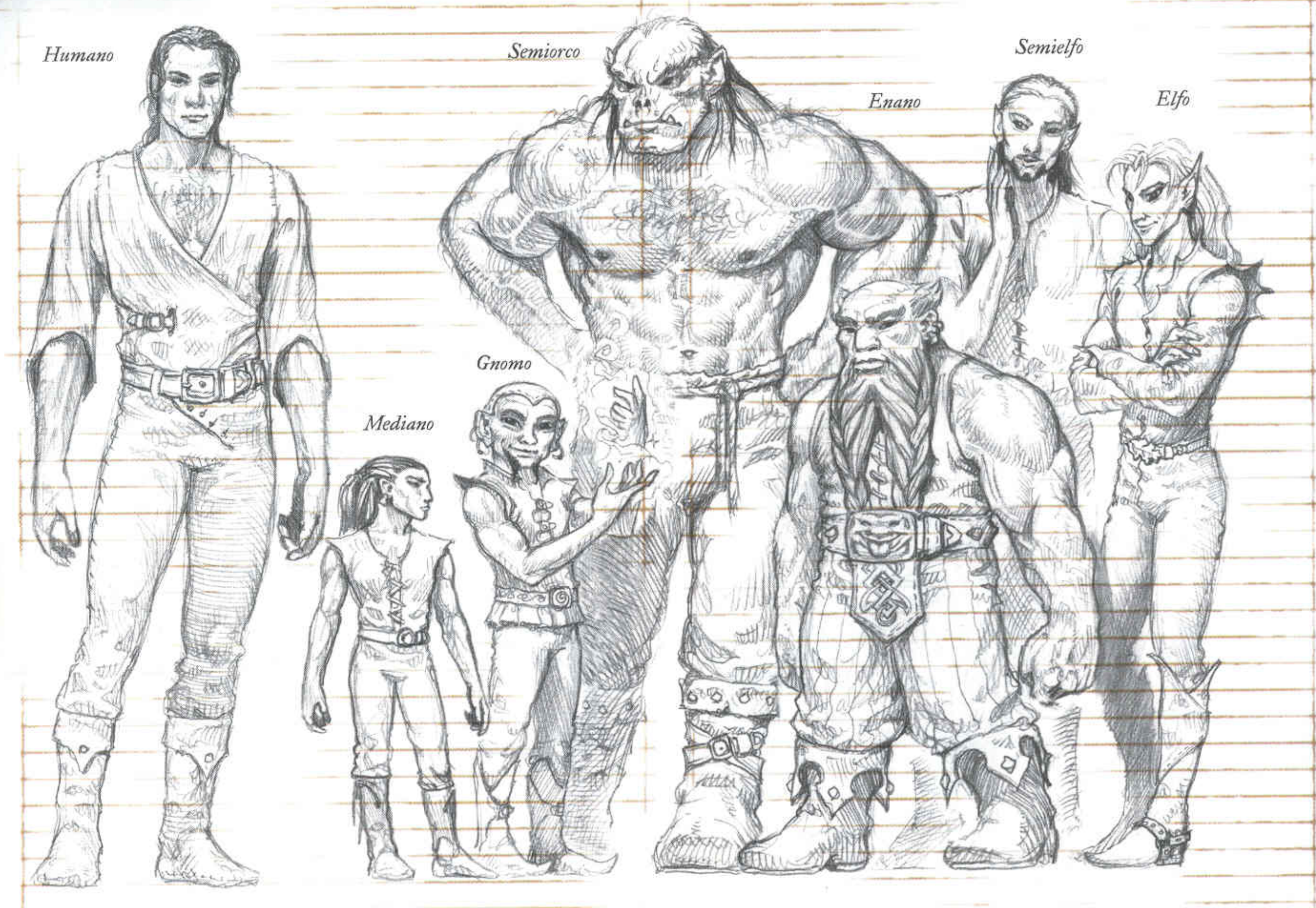


Ilustración de T. Lockwood

TABLA 2–1: AJUSTES RACIALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Raza	Ajustes a las características	Clase predilecta
Humano	Ninguno	Cualquiera
Elfo	+2 a Destreza, –2 a Constitución	Mago
Enano	+2 a Constitución, –2 a Carisma	Guerrero
Gnomo	+2 a Constitución, –2 a Fuerza	Bardo
Mediano	+2 a Destreza, –2 a Fuerza	Pícaro
Semielfo	Ninguno	Cualquiera
Semiorco	+2 a Fuerza, –2 a Inteligencia[1], –2 a Carisma	Bárbaro

[1] La Inteligencia inicial de un semiorco debe ser 3 como mínimo. Si este ajuste reduce la puntuación del personaje a 1 ó 2, el valor inicial seguirá siendo 3

RAZA E IDIOMAS

En una gran ciudad los visitantes pueden oír todo tipo de idiomas: los enanos regatean el precio de las gemas en enano, los sabios elfos se enzarzan en eruditas discusiones en élfico y los predicadores declaman sus oraciones en celestial. Sin embargo, el idioma más oído es el común, lengua compartida por todos los que aportan algo a la cultura. Al utilizarse tantas lenguas, a la gente no le cuesta aprender las de los demás, razón por la que los aventureros suelen hablar varios idiomas.

Todos los personajes saben hablar común, y los elfos, enanos, gnomos, medianos, semielfos y semiorcos hablan también la lengua correspondiente a su raza. Un personaje listo (uno que posea un bonificador de Inteligencia en el 1.er nivel) conocerá, además, otras lenguas; concretamente una adicional por cada punto de bonificador de Inteligencia que posea como personaje inicial. Selecciona los idiomas adicionales de tu personaje (en caso de tenerlos) utilizando la lista incluida en la descripción de su raza (situada más adelante, en este mismo capítulo).

Alfabetización: todos los personajes menos los bárbaros saben leer y escribir todos los idiomas que puedan hablar (un bárbaro podrá aprender a leer y escribir empleando puntos de habilidad, ver 'Analfabetismo', en la página 25).

Idiomas relacionados con la clase: los clérigos, druidas y magos pueden escoger ciertas lenguas como idiomas adicionales aunque no estén incluidas en la descripción de sus razas. Estos idiomas relacionados con una clase son:

Clérigo: abisal, celestial, infernal.
Druida: silvano.
Mago: dracónico.

HUMANOS

La mayoría de los humanos son descendientes de pioneros, conquistadores, comerciantes, viajeros, refugiados y otros emigrantes. Como resultado de ello, las tierras humanas son el hogar de una mezcla de gentes, física, cultural, religiosa y políticamente diferentes. Robustos y delgados, de piel clara y oscura, ostentosos y austeros, primitivos y civilizados, devotos e impíos: la raza humana tiene de todo.

Personalidad: los humanos son la más adaptable, flexible y ambiciosa de todas las razas comunes, y poseen diversos gustos, moralidades, costumbres y hábitos. Algunos les acusan de prestar poco respeto a la historia, pero es natural que los humanos, con sus relativamente cortas esperanzas de vida y su cultura en cambio constante, tengan una memoria colectiva menor que la de los elfos, enanos, gnomos o medianos.

Descripción física: los humanos normalmente miden entre 5 y poco más de 6' de alto y pesan entre 125 y 250 lb., siendo los varones perceptiblemente más altos y pesados que las mujeres. Sus generaciones efímeras y su afición a la emigración y la conquista hacen que los humanos posean una diversidad mayor que el resto de las razas comunes: las tonalidades de su piel van del negro al pálido; sus cabellos (rizados, lacios o estrafalarios) van del moreno al rubio y, en el caso de los varones, el vello facial puede ser desde escaso hasta poblado. Muchos humanos tienen una parte no humana en su sangre, y pueden mostrar rasgos élficos, orcos o de otros linajes. Los miembros de esta raza suelen ser ostentosos o poco ortodoxos con respecto a su forma de vestir y adornarse, llevando peinados insólitos, prendas estrafala-

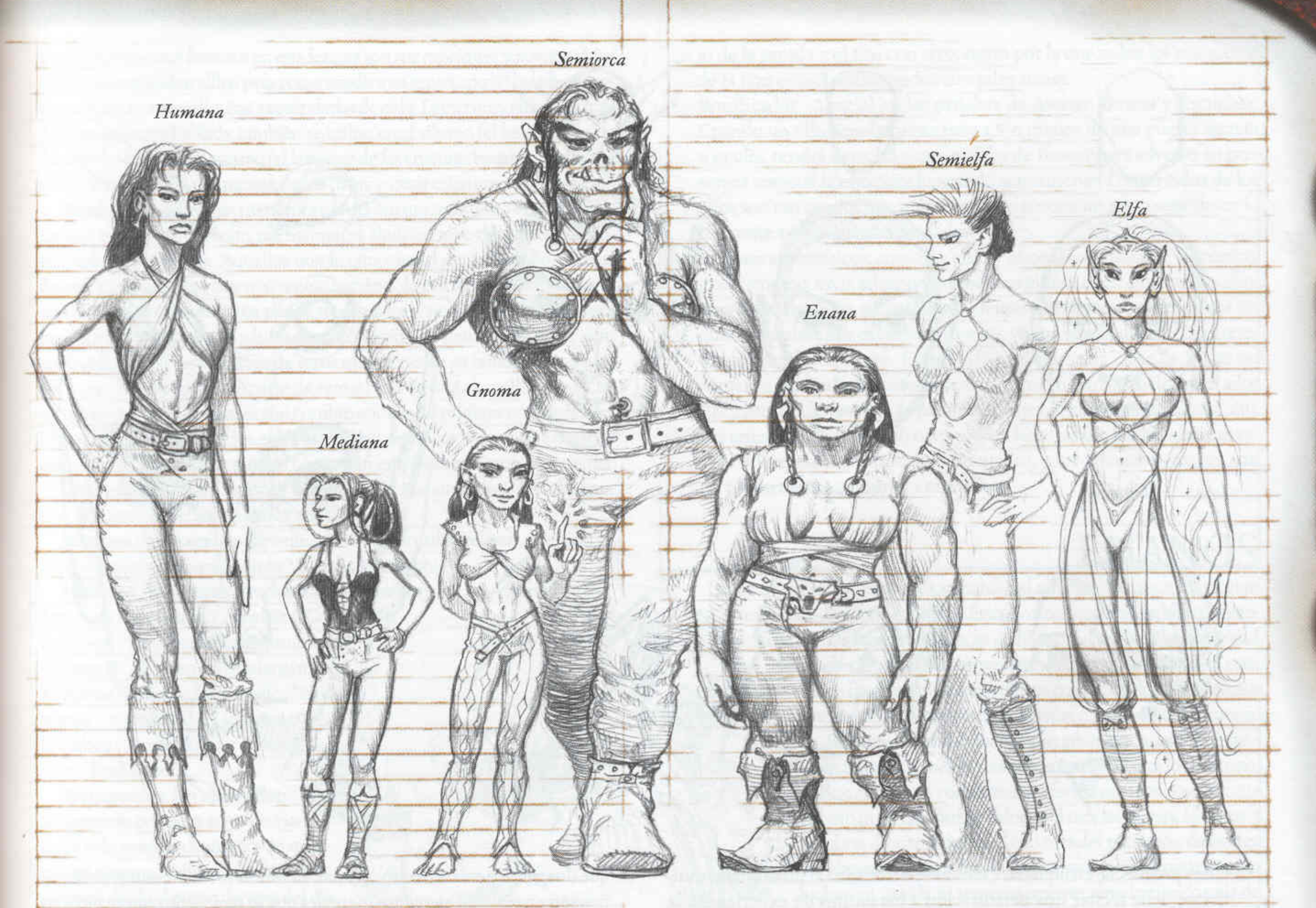


Ilustración de T. Lockwood

rias, tatuajes, *piercings* y cosas parecidas. Los humanos tienen una esperanza de vida corta, alcanzando la mayoría de edad en torno a los 15 años y raramente llegando a vivir siquiera un siglo.

Relaciones: los humanos se entremezclan con miembros de otras razas con la misma facilidad con la que lo hacen entre sí; de hecho, entre las demás razas son conocidos como "los segundos mejores amigos de todo el mundo". Desempeñan el papel de embajadores, diplomáticos, jueces, mercaderes y funcionarios de todo tipo.

Alineamiento: los humanos no presentan una tendencia hacia ningún alineamiento en particular, ni siquiera hacia la neutralidad. Entre ellos es posible encontrar desde las mejores hasta las peores personas.

Tierras de los humanos: las tierras de los humanos suelen cambiar constantemente y se caracterizan por las nuevas ideas, los cambios sociales, las innovaciones, y los líderes que van y vienen sin parar. Los miembros de las razas más longevas encuentran emocionante la cultura humana, pero siempre acaba pareciéndoles un poco agotadora o incluso desconcertante.

Como los humanos viven tan poco, todos sus dirigentes son jóvenes comparados con los líderes de otras razas. Incluso en los lugares en que los hombres son conservadores y tradicionalistas, sus instituciones siguen cambiando generación tras generación, adaptándose y evolucionando más deprisa que sus versiones equivalentes entre los elfos, enanos, gnomos y medianos. Los humanos son unos oportunistas con gran capacidad de adaptación, tanto individual como colectiva, y suelen estar en primera línea de la cambiante dinámica de la política. Las tierras de los hombres suelen contener una cantidad relativamente elevada de no humanos (si las comparamos, por ejemplo, con la cantidad de no enanos que viven en las tierras de los enanos).

Religión: al contrario que los miembros de otras razas, los humanos carecen de una deidad racial principal. Pelor, dios del sol, es la deidad cuya veneración es más común en las tierras humanas, pero su posición no se acerca ni por asomo a la que otorgan los enanos a Moradin y los elfos a Corellon Larethian en sus respectivos panteones. Algunos humanos son los partidarios más fervorosos y fanáticos de esta fe o de aquélla, mientras que otros son las gentes más impías que imaginar se pueda.

Idioma: los humanos hablan el común. También suelen aprender otros idiomas, incluidos algunos de los más extraños y poco conocidos, y les encanta sazonar sus frases con palabras tomadas en préstamo de otras lenguas: maldiciones en orco, expresiones musicales élficas, frases militares de los enanos, etc.

Nombres: los nombres de los humanos varían enormemente. Al carecer de una religión unificada que dé un toque peculiar a su cultura y al tener un ciclo generacional tan rápido, los aspectos sociales de los humanos cambian con gran rapidez. Por tanto, la cultura humana es más diversa que la de otras razas y no existen nombres humanos que sean verdaderamente típicos. Algunos padres humanos ponen a sus hijos nombres élficos o enanos (pronunciándolos de forma más o menos correcta).

Aventureros: los aventureros humanos son los más audaces, atrevidos y ambiciosos de una raza de por sí audaz, atrevida y ambiciosa. A ojos de sus semejantes, un humano puede obtener gloria amasando poder, riqueza y fama. Más que ninguna otra raza, los humanos prefieren defender las causas antes que los grupos o los territorios.

RASGOS RACIALES DE LOS HUMANOS

- Mediano: como criaturas de tamaño Mediano, los humanos carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los humanos es de 30'.
- Obtienen 1 dote adicional en el 1.er nivel, ya que los humanos son rápidos en dominar las tareas especializadas y poseen talentos variados. Consulta el Capítulo 5: dotes.
- Al ser gente polifacética y capacitada, los humanos obtienen 4 puntos más de habilidad en el 1.er nivel, y otro punto adicional a cada nivel de experiencia subsiguiente (los 4 puntos de habilidad del 1.er nivel se suman como bonificación, no se multiplican; consulta el Capítulo 4: habilidades).
- Idioma automático: común. Idiomas adicionales: cualquiera (siempre que no sean lenguas secretas, como el druídico). Consulta las listas de otras razas para ver los idiomas comunes o la habilidad Hablar un idioma (pág. 75) para un listado más detallado. Los humanos se mezclan con todo tipo de gente y, por tanto, pueden aprender todos los idiomas del lugar en que viven.

Humano *Semielfo* *Elfo*



- Clase predilecta: cualquiera. Cuando se determina si un humano multiclase debe recibir una penalización a los puntos de experiencia, la clase en la que tenga un nivel más elevado no contará (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la página 60).

ELFOS

Los elfos circulan libremente por las tierras de los humanos, donde siempre son bienvenidos pero nunca se encuentran como en casa. Son bien conocidos por su poesía, baile, canto, saber y artes mágicas, y gustan de las cosas cuya belleza sea natural y sencilla. Sin embargo, cuando el peligro amenaza sus hogares de los bosques, ponen de manifiesto una faceta más marcial, demostrando su habilidad con la espada, el arco y la estrategia en la batalla.

Personalidad: los elfos suelen divertirse más que emocionarse, y es más probable que se muevan por pura curiosidad que por codicia. Al ser sus vidas tan largas, suelen poseer una amplia perspectiva de los acontecimientos, mostrándose distantes e indiferentes ante las casualidades sin importancia. No obstante, cuando persiguen un objetivo, ya sea una misión aventurera o el aprendizaje de una nueva habilidad o arte, se muestran perseverantes e implacables. Tardan bastante en hacer amigos y enemigos, y aún tardan más en olvidarlos. Responden a los insultos sin importancia con el desdén y a los más graves con la venganza.

Descripción física: los elfos son bajos y delgados, yendo desde los 4 1/2 hasta los 5 1/2' de altura y de las 85 a las 135 lb. de peso; los varones miden lo mismo que las mujeres y sólo pesan un poco más que ellas. Son criaturas elegantes, aunque frágiles, que suelen tener la piel pálida, el cabello oscuro, y los ojos de un profundo color verde. Además, carecen de vello facial o corporal. Los elfos prefieren las ropas cómodas y sencillas, sobre todo en colores azul y verde pastel, y gustan de las joyas simples pero distinguidas. Poseen una elegancia ultraterrena y unos rasgos muy finos; por ello, muchos humanos y miembros de otras razas los consideran criaturas enormemente bellas. Los elfos se hacen adultos más o menos a los 110 años y pueden llegar a vivir unos 700.

Estas criaturas no duermen de la misma forma que los miembros de otras razas; en lugar de ello meditan sumidos en un profundo trance durante 4 horas al día, obteniendo los mismos beneficios que un humano que duerma 8 horas. Los elfos sueñan mientras meditan, aunque tales sueños son en realidad ejercicios mentales que se han vuelto automáticos gracias a los años de práctica. El término común para referirse a la meditación de los elfos es "trance" (como, por ejemplo, en la frase "trance de 4 horas").

Relaciones: los elfos consideran que los humanos son bastante toscos, los medianos un poco sobrios, los gnomos demasiado triviales y los enanos poco divertidos. Miran a los semielfos con cierta pena, y se muestran implacablemente recelosos hacia los semiorcos. Aunque son arrogantes, no lo demuestran del mismo modo que los medianos y los enanos, y suelen comportarse de forma agradable y educada incluso con aquellos que se encuentran muy por debajo de los cánones élficos (en resumidas cuentas, toda persona que no sea de su raza).

Alineamiento: como quiera que los elfos aman la libertad, la diversidad y la capacidad de expresarse por uno mismo, se sienten muy atraídos por el aspecto más afable del caos. Por lo general, valoran y protegen la libertad de los demás igual que la suya propia, y suelen estar moralmente más cercanos al bien que a ninguna otra cosa.

Tierras de los elfos: la mayoría de los elfos viven en los bosques, formando clanes de menos de 200 individuos. Sus aldeas ocultas se mezclan con el paisaje arbóreo, causando poco daño a la floresta. Se dedican a la caza, la recolección de comida y el cultivo, sirviéndose de su habilidad y poder mágico para sobrevivir cómodamente sin necesidad de despejar el bosque ni arar la tierra. Su contacto con los forasteros suele ser limitado, aunque algunos se ganan bastante bien la vida comerciando con prendas y artesanía de bella manufactura élfica, a cambio de los metales que prefieren no extraer ellos mismos.

Los elfos que se encuentran en las tierras de los humanos suelen ser trovadores itinerantes, artistas famosos o sabios. Los nobles humanos compiten por conseguir los servicios de instructores elfos para que enseñen a sus hijos el manejo de la espada.

Religión: los elfos adoran a Corellon Larethian, Protector y preservador de la vida, por encima del resto de los dioses. La mitología élfica afirma que los elfos nacieron de su sangre, derramada en las batallas contra Gruumsh, el dios de los orcos. Corellon es la deidad tutelar de los estudios mágicos, las artes, la danza y la poesía, además de un poderoso dios guerrero.

Idioma: los elfos hablan un lenguaje fluido, caracterizado por sutiles entonaciones y una compleja gramática. Aunque la literatura élfica es rica y variada,

los documentos más famosos en esta lengua son sus canciones y poemas. Muchos bardos aprenden élfico para poder añadir a su repertorio las baladas de esta raza, aunque otros se limitan a aprenderlas de oído. La escritura élfica, tan fluida como la lengua hablada, también se utiliza en el silvano (el lenguaje de las dríadas y los pixis), en el acuano (el lenguaje de las criaturas basadas en el agua) y en el infracomún (el lenguaje de los drow y otras criaturas subterráneas).

Nombres: un elfo elige un nombre en el mismo momento en que se declara a sí mismo como adulto, normalmente algún tiempo después de su primer siglo de existencia. Aquellos que le conocieran de muchacho podrán llamarle por el nombre nuevo o seguir haciéndolo por su "nombre infantil", cosa que a los nuevos adultos puede molestarles o no importarles en absoluto. El nombre de un elfo adulto es una creación de naturaleza única, aunque puede reflejar los nombres de otros miembros de su familia o los de las personas a las que admira. Aparte de esto, el elfo llevará el apellido de su familia. Los apellidos familiares son combinaciones de palabras corrientes del idioma élfico; algunos de los elfos que viajan entre los humanos los traducen al común, mientras que otros continúan empleando la versión original.

Nombres de varón: Aramil, Aust, Enialis, Heian, Himo, Ivelios, Laucian, Quarion, Soveliss, Thámior y Thárivol.

Nombres de mujer: Anastrianna, Antinua, Drusilia, Felósial, Ielenia, Lía, Mialee, Quilathe, Silaqui, Valania, Valanthe y Xanaphia.

Apellidos familiares (traducidos al común): Amastacia ("Florastela"), Amakiir ("Gemflora"), Galánodel ("Lunsusurro"), Holimion ("Rociadamante"), Líadon ("Frondargéntea"), Melíamne ("Roblescora"), Naïlo ("Noctebrisa"), Siánnodel ("Lunarroyo"), Ilphukiir ("Gemaflor") y Xiloscient ("Petaláureo").

Aventureros: los elfos salen de aventuras por pura ansia de viajar. La vida entre los humanos se mueve a un ritmo que disgusta a los elfos: ordenada desde el punto de vista del día a día, pero cambiando de una década a la siguiente. Por tanto, los que conviven con los humanos suelen buscar carreras que les permitan vagar a su antojo y marcar su propio ritmo. Los elfos también disfrutan demostrando su dominio del arco y de la espada, u obteniendo grandes poderes mágicos, cosas que pueden lograr saliendo en busca de aventuras. Los elfos buenos también pueden ser rebeldes o cruzados.

RASGOS RACIALES DE LOS ELFOS

- +2 a Destreza, –2 a Constitución: los elfos son elegantes, pero frágiles. Esa misma elegancia es la que les concede una mayor aptitud natural para el sigilo y el tiro con arco.
- Mediano: como criaturas Medianas, los elfos carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los elfos es de 30'.
- Inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir, y bonificador +2 racial en los TS contra conjuros y efectos de encantamiento.
- Visión en la penumbra: los elfos pueden ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentran en tales condiciones, conservan la capacidad de distinguir colores y detalles.
- Competencia con armas: los elfos reciben las dotes de Competencia con arma marcial en espada larga, estoque, arco largo (incluyendo el arco largo compuesto) y arco corto (incluyendo el arco corto compuesto) como dotes adicionales. Los elfos aprecian las artes del manejo de la espada y el tiro con arco, razón por la que todos los miembros de la raza están familiarizados con tales armas.
- Bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Cuando un elfo simplemente pase a 5' o menos de una puerta secreta u oculta, tendrá derecho a una prueba de Buscar para advertir su presencia como si la estuviera buscando activamente. Los sentidos de los elfos son tan agudos que prácticamente poseen un sexto sentido en lo referente a las puertas escondidas.
- Idiomas automáticos: común y élfico. Idiomas adicionales: dracónico, gnoll, gnomo, orco, silvano y trasgo. Los elfos suelen conocer los idiomas de sus amigos y enemigos, además del dracónico, la lengua en que normalmente están escritos los viejos libros de saber secreto.
- Clase predilecta: mago. En un elfo multiclase, la clase de mago no contará a la hora de determinar si se sufre o no una penalización a los PX (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60). Las artes mágicas son algo natural para los elfos (de hecho, algunas veces incluso afirman haberlas inventado), y los guerreros/magos son particularmente comunes entre ellos.

ENANOS

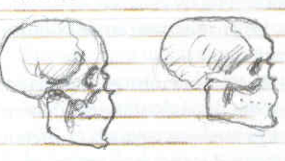
Los enanos son conocidos por su habilidad en el arte de la guerra, su gran resistencia a los castigos (tanto físicos como mágicos), su conocimiento de los secretos de la tierra, su dedicación al trabajo y su capacidad para beber cerveza. Sus misteriosos reinos, excavados en el interior de las montañas, son famosos por los maravillosos tesoros que en ellos se fabrican para regalar o usar como mercancía.

Personalidad: los enanos son gente poco dada a las risas o las bromas, y suelen mostrarse recelosos con los desconocidos; aunque se comportan de forma generosa con los que se ganan su confianza. Valoran el oro, las gemas, las joyas y las obras de arte elaboradas con metales preciosos; de hecho, se sabe que algunos han llegado a sucumbir a la avaricia. No luchan ni tímida ni temerariamente, sino haciendo gala de prudencia, valor y tenacidad. Poseen un fuerte sentido de la justicia, aunque, en su peor faceta, éste puede llegar a transformarse en pura sed de venganza. Los gnomos, que se llevan estupendamente con esta raza, suelen usar la siguiente muletilla para indicar algo que infunde respeto: "Si te miento, así cabree a un enano".

Descripción física: los enanos sólo tienen entre 4 y 4 1/2' de estatura; sin embargo, dadas la anchura y complexión que suelen poseer, pesan casi lo mismo que los humanos. Los varones son algo más altos y visiblemente más pesados que las mujeres. Su piel suele ser de color marrón claro o de un tono muy bronceado, y sus ojos son oscuros. El cabello, que suelen llevar largo, puede ser moreno, gris o castaño. Los varones aprecian muchísimo su barba y se la arreglan cuidadosamente, aunque los gustos de la raza en cuanto al cabello, la barba y la ropa son más bien cercanos a la austeridad. Se les considera adultos a partir de los 50 años, y pueden llegar a vivir hasta 400.



Cráneo humano — *Cráneo enano*



Relaciones: los enanos se llevan bien con los gnomos y relativamente bien con los humanos, medianos y semielfos. Según ellos, "la diferencia entre un conocido y un amigo suele verse al cabo de unos 100 años". Con su corta esperanza de vida, los humanos suelen tenerlo difícil para forjar verdaderos lazos de amistad con los enanos. Las mejores amistades entre ambas razas suelen ser las de un humano y un enano al que le cayeran bien los padres y los abuelos de aquél. Los miembros de esta raza no consiguen comprender la sutileza y el arte de los elfos, y consideran que son impredecibles, volubles y frívolos. A pesar de ello, con el paso de los siglos los elfos y los enanos han hallado causas comunes en la lucha contra los orcos,

Ilustración de T. Lockwood

trasgos y gnolls. De hecho, a lo largo de todas estas campañas comunes los elfos han conseguido que los enanos los respeten a regañadientes. Por regla general, los enanos desconfían de los semiorcos, y el sentimiento es mutuo. Por suerte, los miembros de esta raza son justos, y siempre dan una oportunidad a los semiorcos que conocen personalmente.

Alineamiento: los enanos suelen ser legales y tender hacia el bien. Sin embargo, los individuos que se van de aventuras suelen salirse del molde, ya que es probable que sean aquellos que no han logrado encajar a la perfección en su propia sociedad.

Tierras de los enanos: los reinos de esta raza suelen hallarse en las profundidades, bajo las caras rocosas de las montañas, donde los enanos extraen piedras y metales preciosos y forjan objetos fantásticos. Los miembros de otras razas considerados dignos de confianza serán bienvenidos en estas tierras, aunque tendrán prohibido el paso a ciertos lugares. Los enanos se valen del comercio para obtener todas las riquezas que no logran encontrar en sus montañas. No les gusta viajar sobre el agua por lo que son los humanos, más emprendedores, quienes comercian con las mercancías de los enanos cuando la ruta a seguir es fluvial o marítima.

Los enanos que viven en las tierras de los humanos suelen ser mercenarios, armeros, forjadores de armaduras, joyeros y artesanos. Los guardaespaldas enanos tienen fama de valientes y leales, virtudes por las que se les aprecia enormemente.

Religión: su deidad principal es Moradin, el Forjador de almas. Este dios fue quien creó a los enanos, y espera de sus seguidores que se esfuercen en mejorar la raza.

Idioma: los enanos hablan el enano, lengua que posee su propia escritura rúnica. La literatura de esta raza viene marcada por la detallada historia de los reinos y guerras que han ido sucediéndose con el paso de los milenios. El alfabeto enano también se utiliza (con pequeñas modificaciones) en los idiomas gigante, gnomo, orco, térraro y trasgo. Los enanos hablan con frecuencia los idiomas de sus amigos (humanos y gnomos) y los de sus enemigos. Algunos de ellos también conocen el térraro, el extraño lenguaje utilizado por las criaturas basadas en la tierra (como los xorn).

Nombres: según la tradición, el encargado de poner nombre a los enanos es el más anciano del clan. Todos los nombres adecuados para esta raza han sido usados y vueltos a usar generación tras generación. El nombre de un enano no pertenece al individuo, sino al clan: si un enano hiciera un mal uso de él o le diera mala fama, su clan podría quitárselo. La ley de los enanos prohíbe el uso de cualquier nombre enano a los miembros de la raza a los que se ha castigado de esta forma.

Nombres de varón: Bárendd, Bróttor, Eberk, Éinkil, Óskar, Rúrik, Taklinn, Tordek, Traubon, Úlfgar y Veit.

Nombres de mujer: Artin, Audhilda, Dágnal, Diesa, Gunnloda, Hlin, Ilda, Liftrasa, Sannla y Torgga.

Nombres de clan: Bálderk, Dánkil, Gorunn, Hólderhek, Lóderr, Lútgehr, Rúmnaheim, Strakeln, Torunn y Úngart.

Aventureros: un aventurero enano puede estar motivado por el fanatismo del cruzado, el amor por las emociones o la mera codicia. Mientras sus logros reporten honor a su clan, sus hazañas le valdrán para obtener respeto y mejorar su posición. Derrotar a gigantes y recuperar poderosas armas mágicas son métodos seguros para que un enano se gane la admiración de sus semejantes.

RASGOS RACIALES DE LOS ENANOS

- +2 a Constitución, –2 a Carisma: los enanos son fuertes y resistentes, pero tienden a ser bruscos y reservados.
- Mediano: como criaturas Medianas, los enanos carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los enanos es de 20'. Sin embargo, los enanos pueden moverse a esta velocidad incluso llevando una armadura intermedia o pesada, o llevando una carga mediana o pesada (a diferencia de otras criaturas, cuya velocidad se reduce en estas situaciones).
- Visión en la oscuridad: los enanos pueden ver en la oscuridad hasta 60' de distancia. La visión en la oscuridad sólo permite ver en blanco y negro pero, por lo demás, es igual que la vista normal, y los enanos pueden actuar a la perfección sin la más mínima luz.
- Afinidad con la piedra: esta capacidad concede a los enanos un bonificador +2 racial en las pruebas de Buscar para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería, como muros corredizos, trampas de piedra, nuevas construcciones (aunque se hayan hecho de modo que coincidan con las antiguas), superficies de piedra poco seguras, techos inestables, etc. Las cosas que no sean de piedra pero que hayan sido disfrazadas para parecerlo también quedan incluidas en este tipo de obras de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de una obra de esas características, un enano tendrá derecho a realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente. Además, cuando intente localizar trampas de piedra un enano podrá utilizar la habilidad Buscar como si fuera un pícaro. Los enanos también pueden intuir la profundidad aproximada bajo tierra, sintiéndola con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba". Los enanos poseen un sexto sentido en lo que se refiere a la mampostería; una aptitud natural que tienen muchas oportunidades de poner en práctica y perfeccionar en sus hogares de piedra.
- Familiaridad con armas: los enanos consideran al hacha de guerra enana y al urgrosh enano (ver el Capítulo 7: equipo) como armas marciales en lugar de cómo armas exóticas.
- Estabilidad: los enanos son excepcionalmente estables cuando están de pie. Un enano obtiene un bonificador +4 en las pruebas de característica para resistir el ser embestido o derribado cuando está apoyado en el suelo (pero no cuando está trepando, volando, nadando o en cualquier otra situación en la que no esté apoyado firmemente sobre el suelo).
- Bonificador +2 racial en los tiros de salvación contra veneno: los enanos son muy resistentes a las toxinas.
- Bonificador +2 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos sortílegos: los enanos tienen una resistencia innata a los conjuros mágicos.
- Bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra orcos (incluidos semiorcos) y trasgoides (incluidos trasgos, grandes trasgos y osgos): los enanos han sido entrenados en técnicas especiales de combate que les permiten enfrentarse de forma eficaz a sus enemigos más comunes.
- Bonificador +4 de esquiva a la Clase de armadura (CA) contra criaturas del tipo gigante: este bonificador representa un entrenamiento especial al que se somete a los enanos, en el cual los miembros de la raza aprenden los trucos que las generaciones pasadas desarrollaron en sus luchas contra gigantes. En cualquier situación en que una criatura pierda su bonificador de Destreza (si tiene) a la CA, como cuando está desprevenido, también pierde su bonificador de esquiva. El *Manual de monstruos* proporciona información sobre qué criaturas son del tipo gigante.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Tasación en lo referente a objetos de piedra o metal: los enanos están familiarizados con todo tipo de objetos de valor, especialmente aquellos que están hechos de esas materias.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Artesanía en lo referente a piedra o metal: los enanos son especialmente aptos para las obras y trabajos en piedra y metales.
- Idiomas automáticos: común y enano. Idiomas adicionales: gigante, gnomo, infracomún, orco, térraro y trasgo. Los enanos están familiarizados con los idiomas de sus enemigos y con los de sus aliados subterráneos.
- Clase predilecta: guerrero. En un enano multiclase, la clase de guerrero no contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60). La cultura de los enanos ensalza las virtudes del combatiente, y a los miembros de la raza no les cuesta mucho sentir tal vocación.

GNOMOS

Los gnomos son bienvenidos en todas partes como técnicos, alquimistas e inventores. Pero, a pesar de la gran demanda que tienen sus habilidades, muchos de ellos prefieren quedarse entre los suyos, viviendo en cómodas madrigueras bajo colinas onduladas y frondosas o en colinas boscosas donde abunden los animales.

Personalidad: los gnomos adoran los animales, las gemas hermosas y los chistes de todo tipo. Tienen un gran sentido del humor y, aunque adoran las bromas, chistes y juegos, también disfrutan con las travesuras. Y cuanto más complejas, mejor. Afortunadamente, el mismo empeño que ponen en sus bromas también lo aplican a otras artes más prácticas, como la ingeniería.

Los gnomos son curiosos, y adoran averiguar cosas mediante la experiencia personal, llegando a veces a cometer imprudencias. Su curiosidad

los convierte en hábiles ingenieros, pues siempre están probando nuevas formas de construir las cosas. A veces, hacen travesuras con la sola intención de observar las reacciones de las personas afectadas.

Descripción física: miden entre 3 y 3 1/2' de altura y pesan entre 40 y 45 lb. Su piel va del bronceado oscuro al marrón leñoso, su cabello es claro y sus ojos pueden tener cualquier tonalidad azulada. Los varones prefieren llevar la barba corta, y les gusta cuidarla con esmero. Los gnomos suelen vestir de cuero o de colores terrosos, y decoran sus prendas con complejos bordados o bellas joyas. Alcanzan la madurez más o menos a los 40 años y suelen vivir unos 350, aunque algunos han llegado hasta los 500 años.

Relaciones: los gnomos se llevan bien con los enanos, que comparten su amor por los objetos preciosos, su curiosidad por los aparatos mecánicos y su odio por los trasgos y los gigantes. Disfrutan de la compañía de los medianos, especialmente de aquellos lo bastante tranquilos como para soportar sus bromas y travesuras. La mayoría de los gnomos se muestran un poco suspicaces con las razas de mayor altura (humanos, elfos, semielfos y semiorcos) pero rara vez se comportan con ellos de manera hostil o maliciosa.

Alineamiento: la mayoría de los gnomos son buenos. Los que tienden hacia la ley son sabios, ingenieros, investigadores, eruditos o consejeros; y los que se inclinan por el caos son estafadores, vagabundos o joyeros caprichosos. Los gnomos tienen buen corazón, y hasta los timadores resultan más traviesos que maliciosos. Los gnomos malvados son enormemente amedrentadores, pero también enormemente escasos.

Tierras de los gnomos: los gnomos construyen sus hogares en tierras boscosas y accidentadas. Viven bajo tierra, pero toman más el aire que los enanos, disfrutando del mundo vivo y natural de la superficie siempre que pueden. Sus hogares están bien escondidos, tanto por su ingeniosa forma de construir como por sus ilusiones. Los visitantes bienvenidos son acomodados en las cálidas e iluminadas madrigueras; los no deseados ni siquiera llegan a encontrar la entrada a las mismas.

Los gnomos que se instalan en tierras humanas suelen ser tallistas de piedras preciosas, mecánicos, sabios y profesores; de hecho, algunas familias humanas los contratan como tutores. A lo largo de su vida, un tutor gnomo puede enseñar a varias generaciones de una misma familia humana.

Religión: el dios principal de los gnomos es Garl del Oro luminoso, el Protector vigilante, cuyos clérigos predican que los gnomos deben apreciar y apoyar a sus comunidades. Las travesuras, por ejemplo, no se consideran un método para que el bromista triunfe sobre su víctima, sino una forma de alegrar el espíritu y hacer que los gnomos no olviden su humildad.

Idioma: el idioma gnomo, que emplea la grafía enana, es reputado por sus tratados técnicos y sus catálogos del saber del mundo natural. Los herbolarios, naturalistas e ingenieros humanos suelen aprender gnomo para poder leer los mejores libros de su disciplina de conocimiento.

Nombres: a los gnomos les encantan los nombres, y la mayoría poseen media docena o más. A medida que el gnomo crece, su madre le da un nombre, su padre le da otro, el más anciano de su clan le da un tercero, sus tías y tíos le dan otros más y él se gana apodos de prácticamente todo el mundo. Los nombres de esta raza suelen ser variaciones de los de sus antepasados o parientes lejanos, aunque unos cuantos son puras invenciones. Al tratar con los humanos y otras gentes "remilgadas" en cuestión de nombres, los gnomos han aprendido a actuar como si no tuvieran más de tres nombres: un nombre personal, otro de clan y un apodo. A la hora de decidir cuáles de entre sus múltiples nombres usará entre los humanos, un gnomo suele elegir los que resulten más divertidos de pronunciar. Los nombres de los clanes son combinaciones de palabras comunes del gnomo, y los miembros de la raza casi siempre los traducen al común cuando se encuentran en tierras humanas (o al élfico cuando están entre elfos, y así con todas las lenguas).

Nombres de varón: Corpotoc, Dímbel, Fonkín, Gerbo, Glim, Gimble, Jebeddo, Namfúdel, Rúndar, Sibo y Zuk.

Nombres de mujer: Bimpnotina, Caramip, Dúvamil, Elimecha, Elíyodong, Marpilla, Rizomotina, Roywyn, Shamil y Viasaquilla.

Nombres de clanes: Beren, Daérgel, Fólkor, Gárrick, Múrnig, Nákel, Níngel, Rólnor, Scheppen y Turen.

Apodos: "Afanafritos", "Brillagema", "Cenizhogar", "Doblecierre", "Fiquillo", "Manto", "Salpicabirras", "Tejón", "Trastrompicón" y "Unzapato".

Aventureros: los gnomos son curiosos e impulsivos, por lo que salen de aventuras para conocer mundo o por amor a la exploración. Posiblemente los gnomos de alineamiento legal se irán de aventuras para solucionar problemas a los demás y proteger a los inocentes, demostrando el mismo sentido del deber para con la sociedad en general que para con sus propias comunidades. Como amantes de las gemas y demás objetos hermosos, algunos optan por la aventura como método rápido, aunque peligroso, para conseguir fortuna. Dependiendo de la relación que mantenga con su clan, el gnomo aventurero puede ser visto como un vagabundo o incluso una especie de traidor (por dejar de lado sus responsabilidades para con el clan).

RASGOS RACIALES DE LOS GNOMOS

- +2 a Constitución, –2 a Fuerza: al igual que los enanos, los gnomos son criaturas resistentes, pero también son pequeñas y, por tanto, carecen de la fuerza de los humanoides de mayor tamaño.
- Pequeño: como criaturas Pequeñas, los gnomos obtienen un bonificador +1 de tamaño a la Clase de armadura (CA), un bonificador +1 de tamaño a las tiradas de ataque y un bonificador +4 de tamaño a las pruebas de Esconderse; pero deben utilizar armas más pequeñas que las de los humanos, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- La velocidad base de los gnomos es de 20'.
- Visión en la penumbra: los gnomos pueden ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentran en tales condiciones, conservan la capacidad de distinguir colores y detalles.
- Familiaridad con armas: los gnomos pueden considerar a los martillos ganchudos gnomos (ver página 121) como armas marciales en lugar de cómo armas exóticas.
- Bonificador +2 racial en los TS contra ilusiones: los gnomos están familiarizados de manera innata con todo tipo de ilusiones.
- Suman +1 a la Clase de dificultad (CD) de todos los tiros de salvación contra conjuros de ilusión lanzados por gnomos. Su familiaridad innata con estos efectos hace que sus ilusiones sean más difíciles de penetrar. Este ajuste se apila con otros de efecto similar, como el de la dote Soltura con una escuela de magia.
- Bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides (trasgos, grandes trasgos y osgos): los gnomos luchan frecuentemente contra estas criaturas, y practican tácticas especiales para combatirlas.
- Bonificador +4 de esquiva contra las criaturas del tipo gigante (como ogros, trolls y gigantes de las colinas): este bonificador representa un entrenamiento especial al que se somete a los gnomos, durante el que aprenden los trucos que las generaciones previas han desarrollado en sus batallas contra gigantes. En cualquier situación en que una criatura pierda su bonificador de Destreza (si tiene) a la Clase de armadura, como cuando está desprevenido, también pierde su bonificador de esquiva. El *Manual de monstruos* proporciona información sobre qué criaturas son del tipo gigante.
- Bonificador +2 racial en las pruebas de Escuchar: los gnomos tienen un oído muy fino.
- Bonificador +2 racial en las pruebas de Artesanía (alquimia): la sensible nariz de los gnomos les permite estar al tanto de los procesos alquímicos mediante el olfato.
- Idiomas automáticos: común y gnomo. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, enano, gigante, orco y trasgo. Los gnomos tratan con los elfos y los enanos más de lo que estas dos razas tratan entre sí, y aprenden también los idiomas de sus enemigos (kóbolds, gigantes, trasgos y orcos). Además, un gnomo puede hablar con un animal que viva en madrigueras (un tejón, un zorro, un conejo, etc. Ver a continuación). Este efecto es una aptitud innata de los gnomos. Consulta la descripción del conjuro *hablar con los animales* en la pág. 248.
- Aptitudes sortílegas: 1/día: hablar con los animales (sólo con mamíferos que vivan en madrigueras, duración 1 minuto). Un gnomo con una puntuación de Carisma de al menos 10 tiene también las siguientes aptitudes sortílegas: 1/día: *luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma*. Nivel de lanzador 1°; salvaciones CD 10 + el modificador de Car del gnomo + el nivel del conjuro. Consulta las descripciones de estos conjuros en las páginas 258, 275 y 292.
- Clase predilecta: bardo. En un gnomo multiclase, la clase de bardo no contará a la hora de determinar si se sufre o no una penalización a los PX (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60).

MEDIANOS

Los medianos son oportunistas listos y competentes; de hecho, tanto los individuos como los clanes de esta raza suelen encontrar su sitio allá donde pueden. Muchas veces son forasteros y vagabundos, y los demás reaccionan ante ellos con una mezcla de suspicacia y curiosidad. Dependiendo de su clan, los medianos pueden ser ciudadanos trabajadores y de fiar (aunque un poco cerrados) o bien ladrones a la espera de dar un buen golpe y desaparecer en la oscuridad de la noche. Sea como fuere, los medianos siempre son supervivientes astutos e ingeniosos.

Personalidad: los medianos prefieren los problemas antes que el aburrimiento, y poseen una notoria curiosidad. Confiando en su capacidad para sobrevivir y escapar al peligro, suelen demostrar una valentía que muchas gentes de mayor tamaño no logran igualar.

Los clanes de medianos son nómadas, vagabundeando hacia dondequiera que las circunstancias y la curiosidad les lleven. Los medianos disfrutan de las riquezas y de los placeres que éstas conllevan, y suelen gastar el oro tan rápido como lo consiguen.

También tienen fama de coleccionistas. Mientras los más ortodoxos coleccionan armas, libros o joyas, algunos prefieren reunir otras cosas, como pieles de bestias salvajes (o incluso las propias bestias). Los medianos adinerados contratan de vez en cuando a aventureros para que les consigan los objetos exóticos necesarios para completar sus colecciones.

Descripción física: los medianos alcanzan los 3' de altura y pesan entre 30 y 35 lb. Tienen la piel colorada, el cabello moreno y lacio y los ojos negros o castaños. Los varones suelen llevar largas patillas; sin embargo, la barba escasea en esta raza, y el bigote prácticamente es desconocido. Les gusta vestir prendas sencillas, cómodas y prácticas. Los medianos alcanzan la madurez a los 20 años, y normalmente alcanzan la mitad de su segundo siglo de vida.

Relaciones: los medianos intentan llevarse bien con todos; de hecho, saben muy bien cómo buscar su sitio en las poblaciones de los humanos, enanos, elfos y gnomos, haciéndose imprescindibles y siendo bienvenidos. Al cambiar a mayor velocidad que las civilizaciones de razas más longevas, las sociedades humanas suelen ofrecer más oportunidades a los medianos, razón por la cual no es nada extraño hallarlos en las tierras de los humanos o cerca de ellas.

Alineamiento: los medianos tienden a ser neutrales. Aunque se sienten cómodos con los cambios (un claro rasgo caótico), los miembros de esta raza suelen confiar en ciertas constantes intangibles, como los vínculos de clan y el honor personal (característica relacionada con lo legal).

Tierras de los medianos: los medianos carecen de tierras propias, y viven en las de otras razas, donde aprovechan todos los recursos que el lugar ofrece. Los medianos forman comunidades muy unidas dentro de las ciudades humanas o enanas. Aunque colaboran de buena gana con los demás, lo normal es que sólo traben amistades entre su propia gente. También se instalan en lugares aislados donde puedan construir asentamientos autosuficientes. Sin embargo, se sabe de comunidades enteras de medianos que, con todas sus posesiones a sus espaldas, han emigrado en masa hacia lugares con nuevas oportunidades, como tierras en las que se abre una nueva mina o en las que una guerra devastadora dificulta el encontrar trabajadores cualificados. Cuando una oportunidad es de carácter temporal, la comunidad recoge y se traslada de nuevo en el momento en que la explotación se agota o aparece otra mejor. Por otro lado, algunas de sus comunidades se basan en la migración como forma de vida, conduciendo carros y dirigiendo embarcaciones de un lugar a otro, sin un hogar fijo.

Religión: la deidad principal de esta raza es Yondalla la Bendita, protectora de los medianos. La diosa promete bendiciones y protección a los que sigan su palabra, defendiendo a los clanes y estimen a sus familias. Los medianos también reconocen a la multitud de deidades menores que gobiernan cada pueblo, bosque, río, lago, etc. Rinden homenaje a los dioses para asegurarse desplazamientos seguros en sus viajes de un lugar a otro.

Idioma: los medianos hablan su propia lengua, que utiliza la grafía del común. Sin embargo, escriben muy poco en su idioma y, al contrario que los elfos, enanos y gnomos, carecen de un rico conjunto de documentos escritos. Sin embargo, la tradición oral de esta raza posee una fuerza enorme. Aunque su idioma no es secreto, los medianos aborrecen compartirlo con otros, y casi todos hablan común, pues lo utilizan para tratar con las gentes de las tierras en las que viven o por las que viajan.

Nombres: cada mediano tiene un nombre, un apellido familiar y, posiblemente, un apodo. De hecho, parece como si los apellidos familiares fueran meros apodos que hubieran ido arraigándose generación tras generación.

Nombres de varón: Alton, Bau, Benen, Eldon, Gárret, Lylo, Milo y Rosco.

Nombres de mujer: Amarylis, Charmaina, Cora, Jilian, Lavinia, Merla, Portia y Verna.

Apellidos familiares: Altaloma, Bajorrama, Buentonel, Frascoverde, Hojaté, Lanzalosas, Midespinas y Vuelcalomas.

Aventureros: los medianos con frecuencia suelen ir por su cuenta en busca de un lugar en el mundo. Normalmente, los aventureros de esta raza buscan la forma de emplear sus habilidades para obtener riqueza y categoría. La diferencia entre un mediano aventurero y otro que simplemente se haya marchado por su cuenta en busca de "un gran triunfo" suele ser difusa. Para un mediano, irse de aventuras es más una oportunidad que una carrera. Aunque, de vez en cuando, el oportunismo de esta raza pueda parecer latrocinio o fraude a ojos de otros, un aventurero mediano que aprenda a confiar en sus compañeros es digno de recibir a cambio la confianza de estos.

RASGOS RACIALES DE LOS MEDIANOS

- +2 a Destreza, −2 a Fuerza: los medianos son rápidos, ágiles y buenos con las armas de ataque a distancia; pero son pequeños y, por lo tanto, carecen de la fuerza de otros humanoides.
- Pequeño: como criaturas Pequeñas, los medianos obtienen un bonificador +1 de tamaño a la Clase de armadura, un bonificador +1 de tamaño a las tiradas de ataque y un bonificador +4 de tamaño a las pruebas de Esconderse; pero deben utilizar armas más pequeñas que las de los humanos, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- La velocidad base de los medianos es de 20'.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Moverse sigilosamente, Saltar y Trepar: los medianos son ágiles, atléticos y de pies firmes.
- Bonificador +1 racial a todos los Tiros de salvación (TS): los medianos poseen una asombrosa capacidad para librarse de los contratiempos.
- Bonificador +2 de moral a los tiros de salvación contra miedo. Este bonificador se apila con el +1 general que tienen en los TS.
- Bonificador +1 racial a los ataques con armas arrojadizas y hondas: lanzar piedras es el deporte universal de los medianos, razón por la que desarrollan una puntería especialmente buena.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Escuchar: los medianos poseen un agudo sentido del oído.
- Idiomas automáticos: común y mediano. Idiomas adicionales: élfico, enano, gnomo, orco y trasgo. Los medianos inteligentes aprenden los idiomas de sus amigos y enemigos.
- Clase predilecta: pícaro. En un mediano multiclase, la clase de pícaro no contará a la hora de determinar si se sufre o no una penalización a los PX (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60). Los medianos llevan mucho tiempo teniendo que confiar en el sigilo, la astucia y la habilidad, y la vocación de pícaro les llega prácticamente de forma natural.

SEMIELFOS

Los elfos y los humanos se emparejan y casan de vez en cuando, atraídos los primeros por la energía de los segundos y los segundos por la elegancia de los primeros. Estos matrimonios terminan rápidamente, al menos desde el punto de vista de los elfos, pues la vida de los humanos es muy breve; sin embargo, tales uniones dejan tras de sí un legado duradero: los descendientes semielfos.

La vida de un semielfo puede llegar a ser muy dura. Cuando crece entre los elfos, lo hace a una velocidad asombrosa, alcanzando la madurez en sólo dos décadas. El semielfo se hace adulto mucho antes de haber podido aprender la complejidad del arte, la cultura e incluso la gramática de los elfos. Además, deja tras de sí a sus amigos de infancia y alcanza la madurez física, aunque aún es un niño según los cánones culturales de los elfos. Normalmente, abandonará su hogar élfico cuando éste deje de resultarle familiar, optando por buscar su camino entre los humanos.

Cuando, por el contrario, se cría entre los hombres, el semielfo es distinto a ellos: más distante, más sensible, menos ambicioso y más lento en alcanzar la madurez. Algunos semielfos tratan de encajar entre los humanos,

mientras que otros hallan su identidad en sus propias diferencias. La mayoría encuentran su lugar en las tierras humanas, pero otros se pasan la vida entera sintiéndose marginados.

Personalidad: la mayoría de los semielfos poseen la curiosidad, inventiva y ambición de su progenitor humano, junto con los agudos sentidos, el amor por la naturaleza y el gusto artístico de su herencia élfica.

Descripción física: para los humanos, los semielfos tienen el mismo aspecto que los elfos; pero a ojos de los elfos se parecen más a los humanos (de hecho, estos últimos se refieren a ellos como "semihumanos"). Los semielfos van de los 5 hasta los 6' de altura, y suelen pesar entre 90 y 180 lb. Los varones son más altos y pesados que las mujeres, pero las diferencias son menos pronunciadas que las que hay entre los humanos. Son más rubios que éstos y tienen la piel más pálida y suave; sin embargo, la tonalidad de su piel y su cabello, su complexión y sus demás rasgos poseen la misma variedad que caracteriza a los humanos. Los ojos de los semielfos son verdes, igual que los de sus padres élficos. Alcanzan la madurez a los 20 años y llegan a vivir unos 180.

La mayoría de los semielfos son hijos de una pareja de humano y elfo. Sin embargo, algunos descienden de progenitores que, de por sí, ya tenían parte de humano y parte de elfo. Algunos de estos semielfos de "segunda generación" poseen un color de ojos semejante al de los humanos, pero la mayoría siguen conservando el tono verdoso.

Relaciones: los semielfos se llevan bien tanto con los elfos como con los humanos, y también mantienen buenas relaciones con enanos, gnomos y medianos. Poseen la elegancia de los elfos sin ser tan distantes, y la energía de los humanos sin hacer gala de su tosquedad. Son excelentes embajadores e intermediarios (salvo entre elfos y humanos, pues ambos suelen pensar que el semielfo favorece al contrario). Sin embargo, son mirados con recelo en aquellas tierras humanas de las que los elfos se mantienen apartados o en las que no hay buenas relaciones entre ambas razas.

Algunos semielfos desprecian marcadamente a los semiorcos; es posible que el parecido entre unos y otros (ambas razas poseen linaje humano) haga sentirse incómodos a los primeros.

Alineamiento: los semielfos comparten las inclinaciones caóticas de su herencia élfica pero, al igual que los humanos, no tienden especialmente hacia el bien ni hacia el mal. Valoran la libertad personal y la expresión creativa tanto como los elfos, pero no demuestran amor por los líderes ni desean tener seguidores. Las reglas les irritan, se ofenden ante las exigencias de los demás y a veces demuestran ser de poca confianza (o, al menos, impredecibles).

Tierras de los semielfos: los semielfos carecen de tierras propias, aunque son bienvenidos tanto en las ciudades humanas como en los bosques élficos. A veces forman pequeñas comunidades en las grandes urbes.

Religión: los semielfos que se crían entre elfos veneran a las deidades élficas, principalmente a Corellon Larethian (dios de los elfos). Los que crecen entre humanos suelen adorar a Ehlonna (diosa de los bosques).

Idioma: los semielfos hablan el idioma de las culturas de que proceden: común y élfico. Sin embargo, se muestran un poco torpes con la compleja lengua de los elfos, aunque sólo estos últimos se dan cuenta de ello; aun así, dominan el idioma bastante mejor que los que no son elfos.

Nombres: en cuestión de nombres, los semielfos utilizan las normas convencionales de los elfos o de los humanos. Irónicamente, los que se crían entre humanos suelen tener nombres élficos en honor a su herencia, y los que crecen entre elfos suelen tenerlos humanos.

Aventureros: los semielfos suelen verse abocados a llevar carreras extrañas y a tener compañeros poco frecuentes. A muchos de ellos no les cuesta demasiado dedicarse a la vida de aventurero y, al igual que a los elfos, sienten un fuerte anhelo por viajar.

RASGOS RACIALES DE LOS SEMIELFOS

- Mediano: como criaturas Medianas, los semielfos carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los semielfos es de 30'.
- Inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir, y bonificador +2 racial en los TS contra conjuros y efectos de encantamiento.
- Visión en la penumbra: los semielfos pueden ver el doble de bien que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una escasa iluminación. Cuando se encuentran en tales condiciones, conservan la capacidad de distinguir colores y detalles.
- Bonificador +1 racial a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Los semielfos carecen de la aptitud de los elfos para detectar puertas secretas con sólo pasar delante de ellas. Poseen unos sentidos agudizados, pero no tanto como los de los elfos.
- Bonificador +2 racial a las pruebas de Diplomacia y Reunir información: los semielfos se llevan bien con la gente por naturaleza.
- Sangre élfica: para todos los efectos relacionados con la raza, los semielfos son considerados elfos. Por ejemplo, son tan vulnerables a los efectos especiales que afecten a los elfos como sus antepasados elfos, y pueden utilizar objetos mágicos sólo utilizables por estos (consulta el *Manual de monstruos* para más información sobre los elfos, y la *Guía del Dungeon Master* para los objetos mágicos).
- Idiomas automáticos: común y élfico. Idiomas adicionales: cualquiera (siempre que no se trate de lenguas secretas, como el druídico). Los semielfos poseen la misma versatilidad que los humanos, así como su amplia (aunque superficial) experiencia.
- Clase predilecta: cualquiera. Cuando se determine si un semielfo multiclase recibe una penalización a los puntos de experiencia, la clase en la que tenga mayor nivel no cuenta (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60).



SEMIORCOS

En las fronteras salvajes, las tribus bárbaras de humanos y orcos conviven en un clima de equilibrio inestable, enfrentándose en tiempo de guerra y comerciando en tiempo de paz. Los semiorcos nacidos en tales regiones pueden vivir tanto con sus padres orcos como con los humanos, pero ello no les impide conocer ambas culturas. Por una razón u otra, algunos abandonan su hogar y viajan hasta tierras civilizadas, llevando consigo la tenacidad, el coraje y el potencial para el combate aprendidos en las tierras agrestes.

Personalidad: los semiorcos tienen mal genio, son ariscos y prefieren actuar antes que reflexionar y luchar antes que discutir. Sin embargo, los que tienen éxito en sus viajes son los que saben controlarse lo suficiente como para vivir en tierras civilizadas, no los que se comportan alocadamente.

Los semiorcos gustan de los placeres sencillos, como comer, beber, decir fanfarronadas, cantar, luchar, tocar el tambor y bailar salvajemente. Las diversiones refinadas, como la poesía, los bailes elegantes y la filosofía, escapan a su comprensión. Tener a un semiorco en el tipo de fiesta adecuado puede ser toda una ventaja; llevarlo al baile de una duquesa puede ser todo un desastre.

Descripción física: los semiorcos tienen una altura de 6 a 7', y normalmente pesan entre 200 y 250 lb. La pigmentación grisácea de los semiorcos, su frente inclinada, su mandíbula y dientes prominentes y su áspero vello corporal hacen que su linaje salte a la vista de inmediato.

Ilustración de T. Lockwood

A los orcos les gustan las cicatrices. Consideran que las heridas de batalla son dignas de orgullo, y creen que las cicatrices decorativas son hermosas. Todo semiorco que haya vivido entre orcos o cerca de ellos tendrá cicatrices, ya sean señales de deshonra que indiquen quién era su antiguo dueño, o marcas de orgullo que pongan de manifiesto sus conquistas o su elevada posición. Dependiendo de lo que sientan por sus cicatrices, los semiorcos que vivan entre humanos las mostrarán abiertamente o las esconderán por completo. Los miembros de esta raza maduran un poco más rápido que los humanos y envejecen sensiblemente más deprisa. Alcanzan la madurez a los 14 años, y pocos logran pasar de los 75.

Relaciones: como los orcos son enemigos jurados de los enanos y los elfos, los semiorcos pueden llegar a pasarlo mal con los miembros de esas dos razas. El hecho es que los orcos tampoco mantienen muy buenas relaciones con humanos, medianos o gnomos. Sin embargo, todos los semiorcos suelen encontrar una forma de ganarse la aceptación de quienes odian o temen a sus monstruosos primos. Algunos son reservados e intentan no llamar la atención. Otra pequeña parte demuestra públicamente toda la piedad o bondad de corazón que les es posible (se trate o no de expresiones genuinas); y aún hay otros que se muestran tan duros en su comportamiento que a los demás no les queda más remedio que aceptarlos.

Alineamiento: los semiorcos heredan de sus progenitores orcos cierta tendencia hacia el caos, pero, al igual que sus padres humanos, no prefieren ni el bien ni el mal. Precisamente, los de alineamiento maligno suelen ser aquellos que crecen con los orcos y desean vivir entre ellos.

Tierras de los semiorcos: los semiorcos no tienen tierras propias y la mayoría de ellos suelen vivir entre los orcos. De las demás razas, la que más posibilidades tiene de aceptarlos es la humana. De hecho, casi todos los que no viven con las tribus orcas suelen estar en las tierras de los humanos.

Religión: al igual que sus primos, muchos semiorcos veneran a Gruumsh, deidad principal de los orcos y archienemigo de Corellon Larethian, el dios de los elfos. Aunque Gruumsh es maligno, es venerado como dios de la guerra por muchos bárbaros y guerreros semiorcos, incluso por aquellos que no comparten el alineamiento de la deidad. Cuando los fieles de Gruumsh se hartan de dar explicaciones o no desean dar razones a los humanos para que desconfíen de ellos, simplemente omiten los asuntos relacionados con su religión. Por su parte, los que desean fortalecer el vínculo con su herencia humana veneran a los dioses de los hombres, y no suelen ponerse freno a la hora de demostrar su devoción.

Idioma: el orco, un idioma que carece de alfabeto propio. En las raras ocasiones en las que alguien utiliza la forma escrita, la grafía que se emplea es la del alfabeto enano. La escritura orca suele aparecer con mayor frecuencia en forma de pintadas.

Nombres: los semiorcos suelen escoger nombres que les ayuden a conseguir la impresión que deseen dar. Cuando quieren encajar entre los humanos, escogen un nombre de esa raza. Cuando desean intimidar a los demás, eligen uno en la lengua gutural de los orcos. Los que crecen exclusivamente entre los hombres poseen un nombre humano, pero nada les impide adoptar otro cuando se encuentren lejos de casa. Sobra decir que muchos de ellos no son lo bastante listos como para poner tanto cuidado en la elección de su nombre.

Nombres de varón: Dench, Feng, Gell, Henk, Holgo, Imsha, Keth, Krusk, Ront, Shump y Thokk.

Nombres de mujer: Baggi, Emén, Éngong, Myev, Niga, Óvak, Onka, Shautha, Vola y Volen..

Aventureros: los semiorcos que viven entre humanos casi siempre se ven abocados a carreras violentas en las que puedan sacar buen provecho de su fuerza. Al ser rechazados con frecuencia de todo ambiente caracterizado por la educación, los semiorcos suelen ser bien recibidos y encontrar la amistad entre los aventureros, pues muchos de ellos también son vagabundos y parias.

RASGOS RACIALES DE LOS SEMIORCOS

- +2 a Fuerza, –2 a Inteligencia, –2 a Carisma: los semiorcos son fuertes, pero su linaje orco hace que sean lerdos y toscos.
- Mediano: como criaturas Medianas, los semiorcos carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los semiorcos es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los semiorcos (y también los orcos) pueden ver en la oscuridad hasta 60' de distancia. Esta clase de visión sólo permite ver en blanco y negro, pero, por lo demás, es igual que la vista normal. Los semiorcos podrán actuar a la perfección cuando no dispongan de luz alguna.
- Sangre orca: para todos los efectos relacionados con la raza, los semiorcos son considerados orcos. Por ejemplo, son tan vulnerables a los efectos especiales que afecten a los orcos como sus antepasados orcos, y pueden utilizar objetos mágicos sólo utilizables por estos (consulta el *Manual de monstruos* para obtener más información sobre los orcos, y la *Guía del dungeon master* para los objetos mágicos).
- Idiomas automáticos: común y orco. Idiomas adicionales: abisal, dracónico, gigante, gnoll y trasgo. Los semiorcos inteligentes (que son bastante escasos) conocen los idiomas de sus aliados y rivales.
- Clase predilecta: bárbaro. En un semiorco multiclase, la clase de bárbaro no contará a la hora de determinar si se sufre o no una penalización a los PX (consulta 'Experiencia para personajes multiclase', en la pág. 60).

Ilustración de T. Lockwood

PERSONAJES PEQUEÑOS

Los personajes Pequeños obtienen un bonificador +1 de tamaño a la CA, un bonificador +1 de tamaño en las tiradas de ataque y un bonificador +4 de tamaño en las pruebas de Esconderse. El bonificador al ataque es debido a la importancia relativa que el tamaño tiene a la hora de determinar las posibilidades de golpear. Para un mediano, dar un golpe a otro miembro de su raza no resulta más difícil que para un humano golpear a otro humano, por tanto, el modificador al ataque del mediano sirve para contrarrestar el bonificador a la CA poseído por el mediano que se esté defendiendo. Por esa misma razón, los medianos golpean más fácilmente a los humanos, los humanos a los ogros y éstos a los gigantes.

Los límites para levantar y transportar peso de los personajes Pequeños equivalen a 3/4 partes de los correspondientes a las criaturas Medianas (consulta 'Criaturas mayores y menores', en la pág. 162).

Normalmente las criaturas Pequeñas se mueven a una velocidad equivalente a 2/3 partes de la alcanzada por los personajes de tamaño Mediano.

Además, los personajes Pequeños deben usar armas más pequeñas que las blandidas por los personajes Medianos. (Consulta 'Tamaño del arma', en la pág. 113).



Ilustración de A. Swekel

Los aventureros pueden buscar oro, gloria, justicia, fama, poder, saber o quizás alguna otra meta (tal vez más noble o tal vez más básica). Cada uno elige una forma distinta de llegar a ella, desde el combate y la fuerza bruta hasta la magia poderosa, pasando por otras habilidades mucho más sutiles. Algunos aventureros logran prevalecer y adquieren experiencia, riqueza y poder, mientras que otros mueren en el intento.

La clase de tu personaje equivale a su profesión o vocación, y determina qué es capaz de hacer: capacidades de combate, aptitudes mágicas, habilidades, etc. Probablemente elegir una clase sea tu primera decisión al crear un personaje (justo antes de elegir la raza, o quizá al mismo tiempo). La clase escogida determina qué puntuaciones te conviene asignar a cada característica, y te proporciona una indicación de qué razas pueden sacar mayor provecho de ella.

LAS CLASES

A continuación tienes las once clases en el mismo orden en que aparecen descritas en este capítulo.

Bárbaro: un feroz combatiente que recurre a la furia y al instinto para derrotar a sus enemigos.

Bardo: un intérprete cuya música obra magia; un vagabundo, un "cuentacuentos" y sobre todo, un hombre de mundo.

Clérigo: un maestro de la magia divina a la par que un combatiente más que capaz.

Druida: alguien que extrae energía del mundo natural para lanzar conjuros divinos y obtener extraños poderes mágicos.

Explorador: un combatiente de gran habilidad y astucia, que habita en las tierras salvajes.

Guerrero: un combatiente con una excepcional capacidad para la batalla y una habilidad sin igual para con las armas.

Hechicero: un lanzador de conjuros con una aptitud innata para la magia.

Mago: un poderoso lanzador de conjuros educado en las artes arcanas.

Monje: un artista marcial capaz de asestar golpes fuertes y veloces sin usar armas; un maestro de los poderes exóticos.

Paladín: un campeón de la justicia y destructor del mal, protegido y fortalecido por un conjunto de poderes divinos.

Pícaro: un batidor y espía, taimado y mañoso, que gana las batallas valiéndose más del sigilo que de la fuerza bruta.

Abreviaturas de los nombres de las clases: los nombres de las clases se abrevian del siguiente modo: Bbr, bárbaro; Brd, bardo; Clr, clérigo; Drd, druida; Exp, explorador; Gue, guerrero; Hcr, hechicero; Mag, mago; Mnj, monje; Pld, paladín; Pcr, pícaro.

EL PERSONAJE MULTICLASE

A medida que tu personaje avance de nivel, podrá ir adquiriendo nuevas clases. Al hacerlo, dispondrá de una mayor variedad de aptitudes, pero todo avance en la nueva clase tendrá un efecto negativo en la evolución de la otra (u otras) clases que posea. Un mago, por ejemplo, podría convertirse en una mezcla de mago/guerrero. Al adquirir la clase de guerrero, será competente con más armas, tendrá mejores salvaciones de Fortaleza, etc.; sin embargo, ello también conlleva que no ganará nuevos poderes de mago al añadir esta segunda clase y, por tanto, no será un mago tan poderoso como hubiera sido de continuar progresando sólo en esa clase. Al final de este capítulo se encuentran las reglas para crear personajes multiclase y hacerlos evolucionar.

BONIFICADORES DE CLASE Y NIVEL

Las tiradas de ataque, los Tiros de salvación (TS) o las pruebas de habilidad son combinaciones de tres números, cada uno de los cuales representa un factor distinto: un fac-

tor aleatorio (el resultado que se obtenga en un d20), un número correspondiente a las aptitudes innatas del personaje (el modificador de característica) y un bonificador que represente su experiencia y entrenamiento. Pues bien, este último factor dependerá, directa o indirectamente, de la clase y el nivel del personaje. En la tabla 3–1: salvación base y ataque base (ver a continuación), encontrarás los valores correspondientes al modificador que se aplica a las salvaciones base y al ataque base.

Salvación base: los dos números que aparecen en esta columna de la tabla 3–1 se aplican a los TS. El personaje utilizará el primer bonificador (bueno) o el segundo (malo) dependiendo de su clase y del TS que esté intentando. Por ejemplo, los guerreros obtienen el bonificador menor en los tiros de Reflejos y Voluntad y el mayor en los de Fortaleza, mientras que los pícaros utilizan el menor para Fortaleza y Voluntad y el mayor para Reflejos. Los monjes son igual de buenos en los tres tipos de TS. Consulta la descripción de las clases para averiguar qué bonificador se aplica a cada categoría de salvación. Cuando un personaje posee más de una clase (consulta 'Personajes multiclase', en la pág. 59), las salvaciones base correspondientes a sus distintas clases se consideran acumulativas.

Ataque base: en las tiradas de ataque, aplica el bonificador de la columna apropiada de la tabla 3–1 de acuerdo con la clase a la que pertenezca el personaje. El que un personaje utilice el primer ataque base (bueno), el segundo (regular), o el tercero (malo) depende de su clase. Los bárbaros, guerreros, exploradores y paladines tienen un buen ataque base, por lo que utilizan la primera columna de ataque base; los clérigos, druidas, monjes y pícaros tienen un ataque base regular, por lo que utilizan la segunda columna; y los hechiceros y magos tienen un ataque base malo, por lo que emplean la tercera columna. Los números separados por barras hacen referencia a ataques adicionales a los que se aplican bonificadores reducidos: "+12/+7/+2" significa que se realizan tres ataques por asalto, aplicándose un ataque base de +12 al primero, de +7 al segundo y de +2 al tercero. Normalmente, cualquier modificador a las tiradas de ataque que se aplica a todos estos ataques del modo normal, pero estos bonificadores no conceden más ataques adicionales. Por ejemplo, cuando Lidda, la pícara mediana, está en el 2.º nivel, tiene un ataque base de +1. Al utilizar un arma arrojadiza, añade su bonificador de Destreza (+3), su bonificador de tamaño (+1) y su bonificador racial (+1), obteniendo un total de +6. Aunque un ataque base de +6 le permitiría realizar un ataque adicional con +1, no puede obtener ese beneficio pasando de +2 a +6 por medio de sus bonificadores de característica, raciales, de tamaño, de arma o de cualquier otro tipo. Si un personaje posee más de una clase (consulta 'Personajes multiclase', en la pág. 59), los valores de los ataques base correspondientes a sus distintas clases se consideran acumulativos.

BENEFICIOS DEPENDIENTES DEL NIVEL

Además de bonificadores de ataque y de salvación, los personajes obtienen otros beneficios al subir de nivel, que se resumen en la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

PX: esta columna de la tabla 3–2 muestra el total de puntos de experiencia necesarios para alcanzar un nivel de personaje concreto; esto es, el total de la suma de todos los niveles de las clases que tenga el personaje (al nivel que tenga un personaje en una clase se le denomina nivel de clase). Para cualquier personaje (incluyendo uno multiclase), los PX determinan el nivel de personaje total, no los niveles individuales de cada clase.

Rango máximo en habilidades cláseas: el número máximo de rangos que un personaje puede tener en una habilidad clásea equivale a su nivel de personaje +3. Dichas habilidades son las que normalmente se asocian con una clase concreta (por ejemplo, Conocimiento de conjuros es una habilidad de la clase de mago), y pueden consultarse en este mismo capítulo junto a la descripción de cada clase (para obtener más información sobre las habilidades, consulta la tabla 4–2: habilidades, en la pág. 63).

Rango máximo en habilidades transcláseas: en el caso de las habilidades transcláseas (las que no están asociadas con la clase de un personaje) el rango máximo equivale a la mitad del que pueda alcanzarse con las cláseas. Por ejemplo, un mago de 1.er nivel podría tener 2 rangos en Moverse sigilosamente (habilidad que normalmente se asocia con los pícaros y que está en su lista de habilidades cláseas), pero no podría pasar de allí. Estos 2 rangos en una habilidad transclásea le costarían al mago 4 puntos de habilidad, los mismos que tendría que emplear para conseguir 4 rangos en Conocimiento de conjuros. Las "mitades de rango" (1/2) indicadas en la tabla 3–2 no mejoran las pruebas de habilidad. Simplemente representan una obtención parcial del siguiente rango de habilidad e indican que el personaje se está entrenando para mejorar en ella.

Dotes: todos los personajes ganan una dote en el 1.er nivel y otra más al alcanzar cada nivel divisible por tres (3.er, 6.º, 9.º, 12.º, 15.º y 18.º). Estas dotes se añaden a cualquier dote adicional derivada de las descripciones de clases (incluidas en este mismo capítulo) y a la dote adicional que obtienen todos los humanos. Para obtener más información sobre las dotes, consulta el Capítulo 5: dotes.

Incremento de características: al alcanzar cada nivel múltiplo de cuatro (4.º, 8.º, 12.º, 16.º y 20.º), un personaje sumará 1 punto a la característica que el jugador decida. Por ejemplo, un hechicero con un Carisma inicial de 16 podría subir su puntuación a 17 al alcanzar el 4.º nivel. Al llegar al 8.º, podría volver a subirse el Carisma (pasando de Car 17 a 18) o en su lugar mejorar en 1 punto otra característica diferente. Estos incrementos son permanentes.

Tabla 3–1: salvación base y ataque base

Nivel de clase	Salvación base (buena)	Salvación base (mala)	Ataque base (bueno)	Ataque base (regular)	Ataque base (malo)
1.º	+2	+0	+1	+0	+0
2.º	+3	+0	+2	+1	+1
3.º	+3	+1	+3	+2	+1
4.º	+4	+1	+4	+3	+2
5.º	+4	+1	+5	+3	+2
6.º	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7.º	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8.º	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9.º	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10.º	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11.º	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12.º	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13.º	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14.º	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15.º	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16.º	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17.º	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18.º	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19.º	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20.º	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel

Nivel de personaje	PX	Rangos máx. habilidad clásea	Rangos máx. habilidad transclásea	Dotes	Increm. de caract.
1.º	0	4	2	1.ª	—
2.º	1.000	5	2 1/2	—	—
3.º	3.000	6	3	2.ª	—
4.º	6.000	7	3 1/2	—	1.er
5.º	10.000	8	4	—	—
6.º	15.000	9	4 1/2	3.ª	—
7.º	21.000	10	5	—	—
8.º	28.000	11	5 1/2	—	2.º
9.º	36.000	12	6	4.ª	—
10.º	45.000	13	6 1/2	—	—
11.º	55.000	14	7	—	—
12.º	66.000	15	7 1/2	5.ª	3.er
13.º	78.000	16	8	—	—
14.º	91.000	17	8 1/2	—	—
15.º	105.000	18	9	6.ª	—
16.º	120.000	19	9 1/2	—	4.º
17.º	136.000	20	10	—	—
18.º	153.000	21	10 1/2	7.ª	—
19.º	171.000	22	11	—	—
20.º	190.000	23	11 1/2	—	5.º

En el caso de los personajes multiclase, las dotes e incrementos de característica se obtienen en base al nivel del personaje, no al nivel de clase. Así, un mago de 3.er nivel/guerrero de 1.º será un personaje de nivel 4.º en total y, por tanto, podrá escoger entonces su primer incremento de característica.

DESCRIPCIÓN DE LAS CLASES

El resto de este capítulo, hasta llegar a la sección dedicada a los personajes multiclase, describe las distintas clases siguiendo el orden alfabético. Cada descripción comienza con una explicación general en términos del "mundo de juego", es decir, el tipo de descripción que los personajes de ese mundo podrían entender y utilizarían para hablar de sí mismos. A esto siguen unos consejos generales sobre el papel típico de un personaje de este tipo en un grupo de aventureros. Estas descripciones son generales; dos individuos que compartan la misma clase podrían diferenciarse por sus actitudes, puntos de vista y otros aspectos.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Tras la descripción general de la clase se halla la información sobre las reglas del juego; las siguientes categorías no tienen por qué aplicarse a todas las clases.

Características: esta sección indica cuáles son las características más importantes para los personajes de la clase en cuestión. Nada impide que los jugadores vayan "contra corriente", pero el personaje típico de cualquier clase tendrá las mejores puntuaciones donde más le convenga (o, en términos del mundo de juego, se sentirá atraído por la clase que mejor se ajuste a su talento o para la que esté más cualificado).

Alineamiento: algunas clases poseen restricciones en cuanto a los posibles alineamientos del personaje. Por ejemplo, los bardos deben tener uno que no sea legal. Si se indica "cualquiera" querrá decir que la clase en cuestión carece de restricciones de alineamiento.

Dado de golpe: el tipo de dado usado por los personajes de la clase indica la cantidad de puntos de golpe que obtienen por cada nivel de experiencia.

Tipo de DG	Clase
d4	hechicero, mago
d6	bardo, pícaro
d8	clérigo, druida, explorador, monje
d10	guerrero, paladín
d12	bárbaro

Los personajes lanzan un Dado de golpe (DG) cada vez que adquieren un nuevo nivel, le añaden o restan su modificador de Constitución y suman el resultado a sus puntos de golpe totales. Por tanto, todo personaje tiene la misma cantidad de DG que de niveles de experiencia. En su primer DG, todos los personajes de 1.er nivel obtienen directamente el mayor resultado posible de la tirada, en vez de tirar (aunque los modificadores de Constitución seguirán aplicándose, ya sean positivos o negativos).

Por ejemplo, el DG de Vadania, al ser druida, es un d8. En el primer nivel, obtendrá directamente 8 puntos de golpe en lugar de realizar la tirada; como su puntuación de Constitución es 13, su bonificador +1 hará que suban a 9. Cuando alcance el 2.º nivel (y cada nivel subsiguiente), su jugador volverá a lanzar un d8, añadirá 1 (por su bonificador de Constitución) y sumará el resultado a los puntos de golpe totales de Vadania.

Si tu personaje tiene un penalizador en Constitución y obtuviera un resultado de 0 o inferior tras aplicarlo al resultado de un DG, se ignora la tirada y se suma 1 a sus puntos de golpe totales. Al subir de nivel, es imposible perder puntos de golpe (o no ganar al menos uno), por muy baja que sea la Constitución del personaje.

Tabla de la clase: esta tabla describe cómo mejora un personaje a medida que va adquiriendo niveles en la clase. Parte de la información aparece ya en la tabla 3–1: salvación base y ataque base, aunque aquí aparece un poco más detallado el modo en que tales números se aplican a la clase en cuestión. Las tablas de las clases suelen incluir lo siguiente:

Nivel: el nivel del personaje en esa clase.

Ataque base: el valor del ataque base del personaje y la cantidad de ataques que puede realizar.

S. de Fort: la salvación base en los tiros de Fortaleza. El modificador de Constitución del personaje también se aplica.

S. de Ref: la salvación base en los tiros de Reflejos. El modificador de Destreza del personaje también se aplica.

S. de Vol: la salvación base en los tiros de Voluntad. El modificador de Sabiduría del personaje también se aplica.

Especial: las aptitudes de clase dependientes del nivel, que serán explicadas en la subsiguiente sección 'Rasgos de clase'.

Conjuros diarios: la cantidad de conjuros (por nivel de conjuro) que el personaje podrá lanzar cada día. Si se indica "—", el personaje no podrá lanzar conjuros de ese nivel. Si se indica "0", el personaje sólo podrá lanzar conjuros de ese nivel en caso de poseer conjuros adicionales gracias a una alta puntuación en la característica ligada al lanzamiento de conjuros (los conjuros adicionales para los magos se basan en la Inteligencia; para los clérigos, druidas, paladines y exploradores se basan en la Sabiduría; y para los bardos y hechiceros en el Carisma. Consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la pág. 8). Si en la tabla de clase se indica un número, el personaje puede lanzar cada día esa cantidad de conjuros, más los adicionales que poseyera.

Un personaje siempre tiene la opción de memorizar un conjuro de nivel inferior para "rellenar" un espacio de conjuro de nivel más elevado (consulta 'Espacios de conjuro', en la pág. 178).

Habilidades cláseas: esta sección proporciona la lista de habilidades cláseas, el número de puntos de habilidad con que comienza un personaje de 1.er nivel, y el número de puntos de habilidad que obtiene cada nivel posterior. Cada personaje recibe una cantidad concreta de puntos de habilidad por nivel que avance, por ejemplo, 6 en el caso del explorador y 8 en el del pícaro. A este número habrá que sumarle o restarle el modificador de Inteligencia del personaje (y 1 punto adicional, si el personaje es humano) para determinar el total de puntos de habilidad que obtiene en cada nivel (aunque se tenga un penalizador en Inteligencia, un personaje siempre obtendrá como mínimo 1 punto de habilidad por nivel). Un personaje de 1.er nivel empieza teniendo 4 veces esa cantidad de puntos de habilidad. Como el rango máximo que se puede alcanzar en una habilidad cláseas equivale al nivel de experiencia +3, en 1.er nivel puedes adquirir hasta 4 rangos en cualquier habilidad de clase, al precio de 1 punto de habilidad por rango. Por ejemplo, Vadania es una druida semielfa, por lo que obtiene 4 puntos de habilidad por nivel. Además, tiene un modificador +1 en Inteligencia, por lo que el total aumenta a 5 puntos de habilidad por nivel. En el 1.er nivel obtiene cuatro veces esa cantidad, es decir, 20 puntos. El rango máximo que podrá alcanzar en una misma habilidad cláseas es 4; así que podría dividir los puntos entre cinco habilidades distintas, asignando 4 a cada una (resulta más útil tener una puntuación alta en pocas habilidades que una baja en muchas).

También se pueden adquirir habilidades incluidas en las listas de otras clases; sin embargo, cada punto empleado sólo sirve para conseguir medio rango en una habilidad transclásea, y en ella sólo podrá alcanzarse la mitad de rangos que en una habilidad clásea (por tanto, en 1.er nivel el rango máximo para una habilidad transclásea es de 2).

Lars Grant-West

Rasgos de clase: las peculiaridades de la clase. Siempre que sea aplicable, esta sección indicará también las restricciones y desventajas de la misma. Los rasgos pueden incluir algunas de las cosas siguientes (o todas).

Competencia con armas y armaduras: esta sección indica los tipos de armas y armaduras con las que el personaje es competente. Sin importar el entrenamiento, las armaduras pesadas son un obstáculo para ciertas habilidades (como Trepar) y para el lanzamiento de la mayoría de conjuros arcanos. Nótese que los personajes pueden hacerse competentes en el uso de otros tipos de armas y armaduras adquiriendo las dotes apropiadas de Competencia con armadura (ligera, intermedia o pesada), Competencia con escudo y Competencia con arma (exótica, sencilla o marcial); consulta el Capítulo 5: dotes.

Conjuros: los bardos, clérigos, druidas, hechiceros y magos utilizan conjuros. Los bárbaros, guerreros, monjes y pícaros no lo hacen. Los exploradores y paladines adquieren la capacidad para hacerlo en el 4.º nivel.

Otros rasgos: cada clase posee ciertas aptitudes únicas. Algunas, como la de los pícaros, tienen pocas; otras, como la de los monjes, disponen de muchas.

Algunas aptitudes son sobrenaturales o sortílegas. Usar una aptitud sortílega es como realizar el propio sortilegio (aunque sin componentes, ver 'Componentes', en la pág. 174), y provoca ataques de oportunidad. Usar una aptitud sobrenatural no es como lanzar un conjuro (consulta el Capítulo 8: combate, en especial 'Ataques de oportunidad', en la pág. 137, y 'Usar una aptitud especial', en la pág. 142).

Ex miembros de una clase: si, por alguna razón, un personaje se ve obligado a renunciar a una clase, éstas reglas explican lo que le sucede. Salvo que se diga lo contrario, un ex miembro de una clase conserva las competencias en armas y armaduras que hubiese obtenido.

Conjunto inicial: esta sección presenta una sugerencia de dotes, habilidades, equipo y otros detalles para un personaje de 1.er nivel de esta clase. Puedes ignorar esta información y crear tu personaje desde cero, utilizar el conjunto para tu primer personaje (copiando los detalles en tu hoja de personaje), o quedarte con ciertas partes del conjunto (como el equipo) y elegir personalmente los detalles restantes (como las habilidades). Los DM pueden utilizar estos conjuntos para crear rápidamente personajes no jugadores (PNJ) de 1.er nivel.

En los conjuntos iniciales se da por supuesto que destinas 4 puntos a cada una de las habilidades con las que empiezas (para que destaques en pocas cosas en lugar de tener poco en muchas). La tabla de habilidades de cada conjunto presenta estas en orden de importancia para un personaje normal.

Cada conjunto inicial está asociado a una raza concreta. Los conjuntos iniciales no tienen en cuenta rasgos raciales; por tanto, no olvides anotar los que posea tu personaje (descritos en el Capítulo 2: razas), incluidos modificadores de característica y bonificadores a habilidades. Tampoco incluyen todos los rasgos de clase, así que anótalos también.

El equipo del personaje se refiere a su equipo de aventurero, no a su ropa; supón que todo personaje dispone, como mínimo, de una muda de ropa normal. Elige, sin coste, una de las siguientes mudas (ver el Capítulo 7: equipo): artesano, artista, erudito, montaraz, monje, plebeyo o viajero.

BÁRBARO

Procedentes de los gélidos yermos del norte y de las infernales junglas del sur, llegan guerreros no ya valientes, sino temerarios. Las gentes civilizadas los llaman bárbaros o bersérker, y los tachan de ser personas impías, causantes del caos y culpables de haber cometido atrocidades. Sin embargo, estos "bárbaros" han demostrado su entereza y valía a todos sus posibles aliados, y han dejado patentes sus recursos, astucia, perseverancia y falta de misericordia hacia los enemigos que los subestimaron.

Aventuras: ir de aventuras es el mejor recurso de los bárbaros para hacerse un lugar en la sociedad civilizada, pues no se acostumbrarían a la monotonía de tener que vigilar un lugar o realizar otras tareas rutinarias. Además, los bárbaros no ven problema alguno en los peligros, incertidumbres y vagabundeos que conlleva el irse de aventuras. Algunas veces incluso pueden irse de aventuras con la única intención de derrotar a sus enemigos más odiados. Por lo demás, sienten un marcado desagrado hacia las cosas que consideran antinaturales, como los muertos vivientes, los demonios y los diablos.

Peculiaridades: el bárbaro es excelente en la batalla; sin embargo, mientras que el guerrero hace gala de su entrenamiento y disciplina, los seguidores de esta clase muestran una poderosa rabia. Cuando se ven inmersos en su furia bersérker, los bárbaros se vuelven más fuertes y duros, teniendo una mayor facilidad para acabar con sus enemigos y resistir los ataques de éstos. Esta cólera suele dejarles sin aliento, y a pesar de que sus energías sólo les permiten llevar a cabo unas cuantas de estas espectaculares demostraciones al día, no suelen necesitar mucho más. Además, se sienten como en casa cuando están al aire libre, y pueden correr a gran velocidad.

Alineamiento: los bárbaros nunca son legales. Podrán ser honorables, pero, en el fondo, también son salvajes. Su principal fuerza es su desenfreno, algo que un corazón legal no puede albergar. En el mejor de los casos, los bárbaros caóticos son libres y expresivos; en el peor, se dedican a la destrucción *per se*.

Religión: algunos bárbaros desconfían de las religiones establecidas y prefieren relacionarse con el cosmos de una forma más natural e intuitiva. Sin embargo, otros son seguidores de deidades poderosas, como Kord, dios de la fuerza; Obad-Hai, dios de la naturaleza; o Erynthnul, dios de la matanza. Los bárbaros son capaces de mostrar una fiera devoción por su dios.

Trasfondo: los de esta clase proceden de tierras sin civilizar o de tribus bárbaras en los límites de la civilización. Un aventurero bárbaro puede haberse visto atraído hasta tierras colonizadas por varias razones: la promesa de riqueza, haber huido del esclavista "civilizado" que lo capturó en su tierra, ser reclutado como soldado o haber huido de quienes invadieron su hogar. Los bárbaros no comparten ningún lazo entre sí, a menos que sean de la misma tribu o territorio; de hecho, no se ven a sí mismos como bárbaros, sino como combatientes.

Razas: los bárbaros humanos proceden de las lejanas tierras salvajes, situadas en los límites de la civilización. La mayoría de los bárbaros semiorcos viven entre los orcos antes de abandonarlos para dirigirse a tierras humanas. Los bárbaros enanos son muy raros y suelen proceder de imperios enanos próximos a la barbarie por culpa de las constantes guerras contra trasgoides, orcos y gigantes. Los bárbaros de otras razas son aún menos frecuentes.

No obstante, entre los humanoides brutales los bárbaros son más abundantes que los guerreros. Los orcos y los ogros es probable que sean bárbaros.

Otras clases: al vivir en zonas agrestes, los bárbaros se sienten más cómodos en compañía de exploradores, druidas y clérigos de los dioses de la naturaleza, como Obad-Hai o Ehlonna. Muchos bárbaros admiran el talento y la espontaneidad de los bardos, y algunos son entusiastas amantes de la música. Los bárbaros no confían en aquello que no comprenden, lo que incluye el arte de los magos, al que llaman "magia de libro". Para los bárbaros, los hechiceros resultan más comprensibles que los magos, aunque quizá se deba solamente a que son más carismáticos. Los monjes, que se caracterizan por su forma práctica, estudiada y deliberada de combatir, pueden tenerlo difícil para ponerse de acuerdo con los bárbaros, aunque ambas clases no tienen por qué mostrarse necesariamente hostiles la una con la otra. Los bárbaros no tienen ninguna actitud especial en lo que se refiere a los clérigos, guerreros, paladines o pícaros.

Papel en el juego: el papel principal que habitualmente desempeña un bárbaro en un grupo de aventureros es el de especialista en combatir en primera línea. Ningún otro personaje puede igualar su inquebrantable resistencia. También puede ser un buen batidor, gracias a su velocidad, habilidades disponibles y sentido de las trampas.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los bárbaros poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Fuerza es importante para los bárbaros debido al papel que juega en el combate, y varias de las habilidades de esta clase se basan en ella. La Destreza también les resulta útil, especialmente a los que visten armadura ligera, y la Sabiduría es importante para varias habilidades de la clase. Una puntuación elevada en Constitución permitirá a un bárbaro enfurecerse durante más tiempo (y probablemente vivir más tiempo, porque también tendrá más puntos de golpe).

Alineamiento: cualquiera que no sea legal.

Dado de golpe: d12.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del bárbaro (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Trepar (Fue). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int) ×4

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del bárbaro.

Competencia con armas y armaduras: el bárbaro es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (menos con los escudos paveses).

Analfabetismo: los bárbaros son los únicos personajes que no saben leer y escribir automáticamente. Un bárbaro debe emplear 2 puntos de habilidad para obtener la capacidad de poder leer y escribir todos los idiomas que sepa hablar. Un bárbaro que obtenga un nivel en cualquier otra clase automáticamente deja de ser analfabeto. Cualquier otro personaje que obtenga un nivel de bárbaro no se vuelve analfabeto.

Movimiento rápido (Ex): la velocidad de los bárbaros es 10' superior a la de otros miembros de su raza, siempre que vayan sin armadura o con armadura ligera o intermedia, y no lleven una carga pesada. Aplica este bonificador antes de modificar la velocidad del bárbaro por causa de cualquier carga transportada o armadura que lleve. Por ejemplo, un bárbaro humano tendría una velocidad de 40' en vez de 30', siempre que vaya sin armadura o con armadura ligera. Cuando lleve una armadura intermedia o una carga mediana, su velocidad desciende a 30'. Un mediano que sea bárbaro tiene una velocidad de 30', en lugar de 20', con armadura ligera o sin armadura. Cuando lleve una armadura intermedia o transporte una carga mediana, su velocidad bajará a 20'.

Furia (Ex): un bárbaro puede dejarse llevar por una furia sedienta de sangre varias veces al día. Cuando está enfurecido, adquiere una fuerza y una resistencia asombrosas, pero también se vuelve temerario y disminuye su capacidad para defenderse. El bárbaro obtiene temporalmente un bonificador +4 a la Fuerza, un bonificador +4 a la Constitución y un bonificador +2 de moral a los TS de Voluntad, pero también sufre un penalizador –2 a la CA.

La mejora de la Constitución incrementa los puntos de golpe del bárbaro en 2 por nivel, pero éstos desaparecerán al finalizar la furia, cuando la puntuación de la característica sea de nuevo la normal (a diferencia de lo que sucede con los puntos de golpe temporales, estos puntos adicionales no son los primeros en perderse al sufrir daño; consulta 'Puntos de golpe temporales', en la pág. 146). Mientras esté inmerso en su furia, un bárbaro no podrá utilizar ninguna habilidad basada en el Carisma, la Destreza o la Inteligencia (salvo Equilibrio, Escapismo, Intimidar y Montar), la habilidad de Concentración ni cualquier otra habilidad o característica que requiera paciencia o concentración; tampoco podrá lanzar conjuros o activar un objeto mágico que requiera una palabra de mando, un desencadenante de conjuro (como una varita), o finalización de conjuro (como un rollo de pergamino) para funcionar. Puede utilizar cualquier dote que posea, excepto Pericia en combate, dotes de creación de objetos y dotes metamágicas. Un ataque de furia dura una cantidad de asaltos igual a 3 + el (recién mejorado) modificador de Constitución del personaje. El bárbaro podrá poner fin a su furia voluntariamente antes de tiempo. Al finalizar el ataque de furia, el personaje estará fatigado (penalizador –2 a Fuerza, penalizador –2 a Destreza y no podrá correr ni cargar) durante el resto del encuentro (a no ser que el bárbaro haya alcanzado el nivel 17.°, momento en que ya no se aplicará la limitación, ver más adelante).

Krusk

Un bárbaro sólo puede entrar en un estado de furia una vez por encuentro. A 1.er nivel puede utilizar su aptitud de furia una vez al día. A 4.° nivel y cada cuatro niveles adicionales, puede utilizarla una vez adicional por día (hasta un máximo de seis veces al día a nivel 20.°). Iniciar el ataque de furia no consumirá tiempo de por sí, pero el bárbaro sólo podrá hacerlo durante su acción (consulta 'Iniciativa', en la pág. 136), no como respuesta a la acción de otra persona. Si, por ejemplo, el bárbaro fuera golpeado

TABLA 3–3: EL BÁRBARO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, furia 1/día; movimiento rápido
2.°	+2	+3	+0	+0	Esquiva asombrosa
3.°	+3	+3	+1	+1	Sentido de las trampas +1
4.°	+4	+4	+1	+1	Furia 2/día
5.°	+5	+4	+1	+1	Esquiva asombrosa mejorada
6.°	+6/+1	+5	+2	+2	Sentido de las trampas +2
7.°	+7/+2	+5	+2	+2	Reducción del daño 1/—
8.°	+8/+3	+6	+2	+2	Furia 3/día
9.°	+9/+4	+6	+3	+3	Sentido de las trampas +3
10.°	+10/+5	+7	+3	+3	Reducción del daño 2/—
11.°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Furia mayor
12.°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Furia 4/día, sentido de las trampas +4
13.°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Reducción del daño 3/—
14.°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Voluntad indomable
15.°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sentido de las trampas +5
16.°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Furia 5/día, reducción del daño 4/—
17.°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Furia incansable
18.°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sentido de las trampas +6
19.°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Reducción del daño 5/—
20.°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Furia 6/día, Furia poderosa

por una flecha, no podría dejarse llevar por la furia para ganar los puntos de golpe adicionales correspondientes al incremento en Constitución (se hubiera beneficiado de tales puntos en caso de haberse enfurecido en un momento anterior del combate, *antes* de ser golpeado por la flecha).

Esquiva asombrosa (Ex): a 2.º nivel, el bárbaro adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Por ello retiene su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) incluso aunque le tomen desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. A pesar de ello seguirá perdiendo el bonificador de Destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado.

Si un bárbaro ya poseía esquiva asombrosa de una clase diferente (un bárbaro con al menos cuatro niveles de pícaro, por ejemplo), automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada (ver más adelante) en su lugar.

Sentido de las trampas (Ex): comenzando a 3.er nivel, el bárbaro adquiere un sentido intuitivo que le advierte de las trampas, lo que le concede un bonificador +1 a los TS de Reflejos realizados a fin de evitarlas, y un bonificador +1 de esquiva a la CA contra los ataques procedentes de ellas. Estos bonificadores aumentan en +1 por cada tres niveles de bárbaro posteriores (a nivel 6.º, 9.º, 12.º, 15.º y 18.º). Los bonificadores de sentido de las trampas obtenidos de diferentes clases se apilan.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a partir del 5.º nivel, un bárbaro ya no puede ser flanqueado, pues reaccionará ante oponentes situados a ambos lados con la misma facilidad que si tuviera que hacerlo ante un solo atacante. Esta defensa impedirá que un pícaro pueda atacar furtivamente al bárbaro cuando lo esté flanqueando, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que los niveles de bárbaro del objetivo.

Si un personaje ya tenía esquiva asombrosa (ver más arriba) de una segunda clase, automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada en su lugar, y los niveles de todas las clases que proporcionan esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro necesario para flanquear al personaje.

Reducción del daño (Ex): a partir del nivel 7.º, un bárbaro obtiene la aptitud de ignorar parte del daño de cada golpe o ataque que reciba. Cada vez que el bárbaro sufra daño de un arma o ataque natural, resta 1 a la cantidad de puntos de golpe perdidos. A nivel 10.º y cada tres niveles de bárbaro adicionales (nivel 13.º, 16.º y 19.º), la reducción del daño aumenta en 1 punto. Esta aptitud puede reducir el daño sufrido a 0, pero no a una cantidad inferior a 0.

Furia mayor (Ex): a 11.º nivel, los bonificadores a Fuerza y Constitución de un bárbaro durante su furia aumentan a +6, y su bonificador de moral a las salvaciones de Voluntad aumenta a +3. El penalizador a la CA sigue siendo –2.

Voluntad indomable (Ex): mientras esté enfurecido, un bárbaro de nivel 14.º o mayor obtiene un bonificador +4 a las salvaciones de Voluntad para resistir conjuros de encantamiento. Este bonificador se apila con todos los demás bonificadores, incluyendo el bonificador de moral a las salvaciones de Voluntad que recibe de manera normal durante la furia.

Furia incansable (Ex): a nivel 17.º y superiores, un bárbaro ya no queda fatigado al concluir su furia.

Furia poderosa (Ex): a 20.º nivel, un bárbaro recibe un bonificador +8 a Fuerza y Constitución durante su furia, y su bonificador de moral a las salvaciones de Voluntad aumenta hasta +4. El penalizador a la CA sigue siendo –2.

Ex bárbaros

Un bárbaro que se vuelva legal pierde la habilidad de enfurecerse y no puede seguir adquiriendo niveles en esa clase. Sin embargo, conservará los demás beneficios (movimiento rápido, esquiva asombrosa, sentido de las trampas y reducción del daño).

Conjunto inicial del bárbaro semiorco

Armadura: cuero tachonado (+3 a la CA, penalizador de armadura –1, velocidad 40', 20 lb).

Armas: gran hacha (1d12, crít. ×3, 12 lb, a dos manos, cortante).

Arco corto (1d6, crít. ×3, inc. de distancia 60', 2 lb, perforante).

Daga (1d4, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 10', 1 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 4 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Trepar	4	Fue	–1
Supervivencia	4	Sab	—
Escuchar	4	Sab	—
Saltar	4	Fue	–1
Nadar	4	Fue	–2
Montar	4	Des	—
Intimidar	4	Car	—
Avistar (tc)	2	Sab	—

Dote: Soltura con un arma (gran hacha).

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Carcaj con 20 flechas.

Oro: 2d4 po.

BARDO

Se dice que la música posee una magia especial y el bardo demuestra que este dicho es cierto. Vagar por el mundo, reunir conocimientos, contar historias, hacer magia con su música y vivir de la gratitud de su audiencia: tal es la vida del bardo. Cuando la casualidad o la oportunidad los atraen a un conflicto, hacen las veces de diplomáticos, mediadores, mensajeros, exploradores avanzados y espías.

La música del bardo procede de su corazón. Cuando éste es bueno, el bardo trae esperanza y valor a los oprimidos y se vale de su música, su magia y sus tretas para frustrar los planes de los malhechores. Si los nobles de la región son corruptos, el buen bardo será un enemigo del Estado, evitando astutamente ser capturado y animando el espíritu del pueblo. Pero la música también puede emanar de un corazón malvado. Los bardos malignos prefieren la manipulación en lugar de la violencia descarada, dominando las mentes y los corazones de los demás y tomando lo que sus extasiadas audiencias les entregan "voluntariamente".

Aventuras: los bardos consideran que las aventuras son oportunidades para aprender. En ellas practican sus numerosas habilidades y mejoran sus características, disfrutando especialmente siempre que tienen la oportunidad de entrar en una tumba olvidada, descubrir antiguos tratados sobre magia, descifrar viejos volúmenes, viajar a lugares extraños, encontrarse con criaturas exóticas y aprender nuevas canciones y relatos. A los bardos les encanta acompañar a héroes (y a villanos), uniéndose a su séquito para presenciar directamente sus hazañas (los que pueden contar una historia maravillosa basada en experiencias personales suelen hacerse famosos entre los de su profesión). De hecho, tras narrar todas esas historias acerca de héroes realizando hazañas, muchos bardos empiezan a tomárselas en serio y asumen también el papel de héroes.

Peculiaridades: el bardo extrae la magia de su alma, no de un libro. Sólo es capaz de lanzar unos cuantos conjuros, pero puede hacerlo sin tener que seleccionarlos ni prepararlos de antemano. Su magia pone mayor énfasis en los hechizos y las ilusiones que en los conjuros de evocación, mucho más dramáticos, que a menudo emplean los magos y hechiceros.

El bardo no sólo obra magia mediante sus conjuros; también puede hacerlo con su música y con su poesía. Es capaz de alentar a sus aliados, embelesar a su audiencia y contrarrestar efectos mágicos basados en el habla o el sonido.

Los bardos poseen también algunas de las habilidades de los pícaros, pero no están tan dedicados como éstos a alcanzar la maestría en ellas. Por supuesto no sólo cuentan historias; también las escuchan, por lo que acaban poseyendo un enorme conocimiento de acontecimientos locales y objetos dignos de mención.

Alineamiento: los bardos son vagabundos y se guían más por su instinto que por la ley o la tradición. El talento espontáneo, la magia y el estilo de vida del bardo son incompatibles con el alineamiento legal.

Religión: los bardos veneran a Fharlanghn, dios de los caminos. A veces acampan cerca de sus ermitas, esperando ganar algunas monedas gracias a los viajeros que paran para hacer una ofrenda a la deidad. Muchos bardos, incluso aquellos que no son elfos, adoran a Corellon Larethian, dios de los elfos y patrón de la poesía y la música. Los bardos de alineamientos buenos también siguen a Pelor, dios del sol, creyendo que éste cuida de ellos durante sus viajes. Los bardos dados al caos y al latrocinio esporádico prefieren a Olidammara, dios de los pícaros. Se sabe que los

que optan por la senda de la maldad suelen adorar a Erythnul, dios de la matanza, aunque pocos de ellos llegan a admitirlo. En cualquier caso, los bardos pasan tanto tiempo en el camino que, a pesar de ser fieles a una deidad, rara vez son fieles a un templo en particular.

Trasfondo: un aprendiz de bardo aprende todas sus habilidades de manos de un único veterano de la profesión, al que sigue y sirve hasta estar listo para buscar su propio camino. En su día, muchos fueron jóvenes huérfanos o huidos de sus hogares que trabaron amistad con un bardo vagabundo que pasó a ser su mentor. Como muchos suelen congregarse en "escuelas" informales, todo aprendiz puede conocer a los bardos más importantes de su región. Aun así, ninguno de ellos siente una fuerte lealtad hacia el conjunto de las gentes de su profesión. De hecho, algunos se muestran muy competitivos con otros bardos, envidiando su reputación y defendiendo lo que consideran su territorio.

Razas: normalmente, los bardos son humanos, gnomos, elfos o semielfos. Los humanos se adaptan bastante bien tanto a la vida de vagabundo como a las nuevas tierras y costumbres. Los gnomos tienen un sentido del humor y un gusto por los trucos que les llevan de forma natural hacia la vida de bardo. Los elfos poseen talento para la música y la magia, por lo que la carrera de bardo prácticamente les resulta natural. La costumbre de vagabundear de los bardos se ajusta a la situación de muchos semielfos, que suelen sentirse como extraños incluso en sus propios hogares. La verdad es que los semiorcos no poseen buenas aptitudes para las exigencias de esta carrera, ni siquiera los que se crían entre humanos. Entre los enanos y medianos no existe esta tradición trovadoresca, aunque de vez en cuando hay miembros de estas razas que logran dar con un maestro que les enseñe el oficio.

Los bardos son extremadamente raros entre los humanoides salvajes, exceptuando el caso de los centauros; de hecho, los bardos de esa exótica raza enseñan de vez en cuando a los hijos de los humanos y de otros humanoides.

Otras clases: los bardos se llevan bien con los compañeros de otras clases. De hecho, suelen hacer las veces de portavoz, valiéndose de sus habilidades sociales para beneficiar al grupo. Cuando viajan con grupos que carecen de mago o hechicero, el bardo contribuye con su magia. Cuando en un grupo no hay pícaro, utiliza sus habilidades. Los bardos sienten curiosidad por los aventureros más centrados o dedicados a su profesión, por lo que suelen escuchar atentamente los consejos de guerreros, hechiceros y pícaros.

Gimble

Ilustración de W. Reynolds

Papel en el juego: el bardo probablemente sea el personaje polivalente definitivo. En la mayoría de los grupos aventureros, como mejor funciona es como apoyo. Normalmente no puede igualar las capacidades de sigilo del explorador o el pícaro, el poder de lanzamiento de conjuros del clérigo o el mago, ni la capacidad de combate del bárbaro o el guerrero. No obstante, su presencia hace que los demás personajes sean mejores en lo que hacen, y suele poder ocupar el hueco de otro personaje cuando es necesario. Para un grupo típico de cuatro personajes, el bardo probablemente sea el quinto personaje más útil que se puede añadir, y puede ser además un estupendo líder.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los bardos poseen las estadísticas de juego siguientes.

Características: el Carisma determina el poder con el que los bardos pueden llegar a lanzar sus conjuros, la cantidad de sortilegios que pue-

TABLA 3–4: EL BARDO

	Ataque	S. de	S. de	S. de		Conjuros diarios						
Nivel	base	Fort.	Ref.	Vol.	Especial	0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°
1.°	+0	+0	+2	+2	Conocimiento de bardo, contraoda, *fascinar*, infundir valor +1, música de bardo,	2	—	—	—	—	—	—
2.°	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3.°	+2	+1	+3	+3	Infundir gran aptitud	3	1	—	—	—	—	—
4.°	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5.°	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6.°	+4	+2	+5	+5	*Sugestión*	3	3	2	—	—	—	—
7.°	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8.°	+6/+1	+2	+6	+6	Infundir valor +2	3	3	3	1	—	—	—
9.°	+6/+1	+3	+6	+6	Infundir grandeza	3	3	3	2	—	—	—
10.°	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11.°	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12.°	+9/+4	+4	+8	+8	*Canción de libertad*	3	3	3	3	2	—	—
13.°	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14.°	+10/+5	+4	+9	+9	Infundir valor +3	4	3	3	3	3	1	—
15.°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Infundir heroicidad	4	4	3	3	3	2	—
16.°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17.°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18.°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	*Sugestión en grupo*	4	4	4	4	4	3	2
19.°	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20.°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Infundir valor +4	4	4	4	4	4	4	4

den ejecutar diariamente y lo difíciles de resistir que son éstos (ver 'Conjuros', más adelante). El Carisma, la Destreza y la Inteligencia son importantes para muchas de las habilidades de esta clase.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Dado de golpe: d6.

Habilidades cláseas

Las habilidades del bardo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Interpretar (Car), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (todas las habilidades, escogidas individualmente) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue) y Usar objeto mágico (Car). Para las descripciones, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (6 + modificador de Int) ×4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del bardo.

Competencia con armas y armaduras: el bardo es competente con todas las armas sencillas y, además, con arco corto, cachiporra, espada corta, espada larga, estoque y látigo. También es competente con las armaduras ligeras y con los escudos (salvo el escudo pavés).

Ya que los componentes somáticos necesarios para los conjuros de bardo son relativamente simples, estos pueden lanzar conjuros llevando armadura ligera sin tener en cuenta la posibilidad de fallo de conjuro arcano normal. No obstante, al igual que los demás lanzadores de conjuros arcanos, los bardos que lleven puesta una armadura intermedia o pesada tienen una posibilidad de sufrir un fallo de conjuro arcano cuando el sortilegio a ejecutar posea un componente somático (o sea, la mayoría). Un bardo multiclase tiene las posibilidades normales de fallo de conjuro arcano para los conjuros recibidos de otras clases.

Tabla 3–5: conjuros conocidos por el bardo

	Conjuros conocidos						
Nivel	0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
1.º	4	—	—	—	—	—	—
2.º	5	2[1]	—	—	—	—	—
3.º	6	3	—	—	—	—	—
4.º	6	3	2[1]	—	—	—	—
5.º	6	4	3	—	—	—	—
6.º	6	4	3	—	—	—	—
7.º	6	4	4	2[1]	—	—	—
8.º	6	4	4	3	—	—	—
9.º	6	4	4	3	—	—	—
10.º	6	4	4	4	2[1]	—	—
11.º	6	4	4	4	3	—	—
12.º	6	4	4	4	3	—	—
13.º	6	4	4	4	4	2[1]	—
14.º	6	4	4	4	4	3	—
15.º	6	4	4	4	4	3	—
16.º	6	5	4	4	4	4	2[1]
17.º	6	5	5	4	4	4	3
18.º	6	5	5	5	4	4	3
19.º	6	5	5	5	5	4	4
20.º	6	5	5	5	5	5	4

[1] Suponiendo que el bardo tenga suficiente Carisma como para poseer un conjuro adicional de este nivel.

Conjuros: los seguidores de esta clase lanzan conjuros arcanos (el mismo tipo de conjuros disponibles para los hechiceros y magos), elegidos de la lista de conjuros de bardo (pág. 181). Pueden lanzarlos sin tener que prepararlos con anterioridad del modo en que lo hace un mago o un clérigo (ver más adelante). Todos los conjuros de bardo poseen un componente verbal (ya sea cantado, recitado o interpretado musicalmente).

Para poder aprender o lanzar un conjuro, un bardo ha de tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro (Car 10 para los conjuros de nivel 0, Car 11 para los conjuros de 1.er nivel, etc.). La CD de los TS contra los conjuros de bardo equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del bardo.

Como otros lanzadores de conjuros, un bardo sólo pueden lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 3–4: el bardo. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Carisma (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). Cuando la tabla 3–4 indica que el bardo recibe 0 conjuros diarios de un nivel dado (por ejemplo, conjuros de 1.er nivel para un bardo de 2.º nivel), sólo obtiene los conjuros adicionales de ese nivel que le correspondan por su puntuación de Carisma.

La selección de conjuros del bardo es muy limitada. Un bardo comienza a jugar conociendo cuatro conjuros de nivel 0 (también llamados trucos) a elección del jugador. Al alcanzar un nuevo nivel de bardo, normalmente obtiene uno o más conjuros nuevos, tal y como se indica en la tabla 3–5: conjuros conocidos por el bardo (a diferencia de los conjuros diarios, el número de conjuros que un bardo conoce no resulta afectado por su puntuación de Carisma; las cifras de la tabla 3–5 son fijas).

Al alcanzar 5.º nivel, y cada tres niveles de bardo posteriores (8.º, 11.º, etc.), un bardo puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conocía. A todos los efectos, el bardo "pierde" el conjuro antiguo a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro que intercambia, y debe ser al menos dos niveles menor que el del conjuro de nivel más alto que el bardo pueda lanzar. Por ejemplo, al alcanzar 5.º nivel, un bardo puede cambiar un único conjuro de nivel 0 (dos niveles por debajo del conjuro de bardo de nivel más alto que puede lanzar, que es de 2.º) por otro conjuro diferente de nivel 0. A 8.º nivel, puede intercambiar un conjuro de nivel 0 o un conjuro de 1.er nivel (ya que ahora puede lanzar conjuros de bardo de 3.er nivel) por un conjuro diferente del mismo nivel. Un bardo sólo puede intercambiar un único conjuro en cada nivel, y debe elegir si realiza o no el cambio al mismo tiempo que obtiene nuevos conjuros conocidos por subir ese nivel.

Tal y como se ha señalado antes, el bardo no necesita preparar sus conjuros con antelación. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, suponiendo que no haya utilizado toda su asignación de conjuros diarios para el nivel del conjuro. Por ejemplo, a 1.er nivel, Gimble el bardo puede lanzar dos conjuros de nivel 0 por día (ver la tabla 3–4: el bardo). No obstante, conoce cuatro conjuros de nivel 0: *detectar magia, leer magia, luz* y *sonido fantasma* (ver la tabla 3–5: conjuros conocidos por el bardo). Así, en un día normal, puede lanzar cualquier combinación de esos cuatro conjuros un total de dos veces. No tiene que decidir con antelación qué conjuros lanzará.

Conocimiento de bardo: los bardos se enteran de muchas cosas sueltas mientras van de un lugar a otro y al escuchar los relatos de otras gentes de su profesión; por tanto, pueden realizar una prueba especial de conocimiento de bardo con un bonificador igual a su nivel + su modificador de Inteligencia para determinar si conocen alguna información relevante acerca de personas importantes, objetos legendarios o lugares dignos de mención (si el bardo tiene 5 o más rangos en Saber (historia) recibe un bonificador +2 en esta prueba).

CD	Tipo de conocimiento	Ejemplos
10	Público; conocido al menos por una minoría de la población local a tener en cuenta.	La persona con más fama de bebedor; leyendas comunes acerca de un poderoso lugar rodeado de misterio.
20	Poco sabido, pero no secreto; conocido sólo por unos cuantos del lugar.	El oscuro pasado del sacerdote local; leyendas acerca de un poderoso objeto mágico.
25	Muy poco conocido; sabido por muy pocos y difícil de averiguar	La historia familiar de un caballero; leyendas acerca de objetos mágicos y lugares misteriosos de poca importancia.
30	Prácticamente ignorado; sabido por muy pocos; posiblemente ignorado por la mayoría de los que en su día lo supieron, y conocido sólo por aquellos que no saben lo que significa	El apodo de la niñez de un mago poderoso; la historia de un objeto mágico de poca monta.

Tener éxito en la prueba no revelará los poderes de un objeto mágico, pero sí puede dar algunas pistas acerca de su función general. Un bardo no puede elegir 10 ni elegir 20 en esta prueba; este tipo de conocimiento es más bien aleatorio. El DM decidirá la Clase de dificultad de la prueba en base a la siguiente tabla.

Música de bardo: una vez al día por nivel de experiencia poseído, el bardo puede utilizar su canto o su poesía para generar un efecto mágico sobre quienes le rodean (normalmente incluyéndose también él mismo, si lo desea). Aunque todas estas aptitudes quedan englobadas dentro de la categoría 'música de bardo', pueden manifestarse a través de poesía recitada, cánticos, canciones líricas, melodías (tarareos, etc.), silbidos o interpretaciones de instrumentos combinadas con el habla. Cada aptitud requiere para poder utilizarla tanto un nivel mínimo de bardo como un número mínimo de rangos en una habilidad de Interpretar; si un bardo no tiene los rangos necesarios en al menos una habilidad de Interpretar, no obtiene la aptitud de música de bardo hasta que los adquiera.

Iniciar un efecto de música de bardo es una acción estándar. Algunas aptitudes de música de bardo requieren concentración, lo cual quiere decir que éste debe dedicar una acción estándar cada asalto a mantener esa aptitud. Mientras utilice la música de bardo, el personaje puede luchar pero no lanzar conjuros, activar objetos mágicos de finalización de conjuro (como rollos de pergamino) o mediante palabras mágicas (como las varitas). Igual que sucede cuando se lanza un conjuro con un componente verbal (consulta 'Componentes', en la pág. 174), un bardo ensordecido tendrá un 20% de posibilidades de fallar cuando intente utilizar música de bardo; los intentos fallidos seguirán contando para el límite diario de esta aptitud.

Contraoda (Sb): un bardo con 3 o más rangos en Interpretar puede utilizar su música o su poesía para contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido (no así conjuros que simplemente tengan componente verbal). Cada asalto que dure la contraoda, el bardo deberá realizar una prueba de Interpretar. Toda criatura situada a 30' o menos del bardo (incluido el propio bardo) que resulte afectada por un ataque mágico de naturaleza sónica o dependiente del idioma (como los conjuros *explosión de sonido* u *orden imperiosa*) podrá utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo en lugar de su TS habitual si, después de tirar la salvación, el resultado de la prueba de Interpretar es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la contraoda ya estaba bajo el efecto de un ataque mágico sónico o dependiente del idioma no instantáneo, obtiene otro TS contra el efecto por cada asalto que escuche la contraoda, pero debe utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo para éste. La contraoda es inútil contra efectos que no permitan un TS. El bardo puede mantener este efecto durante 10 asaltos.

Fascinar (St): un bardo con 3 o más rangos en Interpretar puede utilizar su música o su poesía para hacer que una o más criaturas queden fascinadas con él. Toda criatura a la que se desee afectar debe ser capaz de ver y oír al bardo y no encontrarse a más de 90' de éste; además, el bardo debe estar viéndola y la criatura debe ser capaz de prestarle atención. La distracción de un combate cercano u otros peligros para la criatura impedirán que la aptitud funcione. Por cada tres niveles de bardo más allá del 1.°, puede seleccionar como objetivo a una criatura adicional con el mismo uso de esta aptitud (dos a 4.° nivel, tres a 7.° nivel, etc.).

Para usar esta aptitud, el bardo realiza una prueba de Interpretar, y la víctima puede anular el efecto mediante un TS de Voluntad con una CD igual al resultado que el bardo obtenga en la prueba. Si el TS tiene éxito, el bardo no podrá volver a intentar fascinar a esa misma criatura durante las siguientes 24 horas. Si el tiro resulta fallido, la criatura se sentará tranquilamente a escuchar la canción durante tanto tiempo como el bardo continúe tocando y manteniendo la concentración (hasta un máximo de 1 asalto por nivel de bardo), sin llevar a cabo ninguna otra acción. Mientras la criatura esté fascinada, sufrirá un penalizador –4 en las pruebas realizadas como reacción, tales como Avistar y Escuchar. Toda posible amenaza (como un aliado del bardo poniéndose a la espalda de la víctima) permitirá que la criatura afectada pueda realizar otro TS contra una CD igual al resultado de una nueva prueba de Interpretar. Toda amenaza clara, como lanzar un conjuro, desenvainar una espada o apuntar con un arma de proyectil al objetivo, romperá automáticamente el efecto. *Fascinar* es una aptitud enajenadora de encantamiento (compulsión).

Infundir valor (Sb): un bardo con 3 o más rangos en Interpretar podrá utilizar su canto o su poesía para infundir valor a sus aliados (incluido él mismo), fortaleciéndolos frente al miedo y mejorando sus aptitudes de combate. Para resultar afectado, el aliado debe oír la canción del bardo. El efecto se mantendrá mientras el bardo siga cantando y hasta 5 asaltos después de que termine de hacerlo. Los aliados afectados recibirán un bonificador +1 de moral a sus TS contra efectos de hechizar y miedo, y un bonificador +1 de moral a sus tiradas de ataque y daño. A 8.° nivel, y cada seis niveles de bardo adicionales, este bonificador aumenta en 1 (+2 a 8.°, +3 a 14.° y +4 a 20.°). Infundir valor es una aptitud enajenadora.

Infundir gran aptitud (Sb): un bardo de nivel 3.° o superior con 6 o más rangos en Interpretar puede utilizar su música o su poesía para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea. El aliado debe ser capaz de verle y oírle, y no debe encontrarse a más de 30' de éste; además, el bardo debe estar viendo a su objetivo. Dependiendo de la tarea a realizar, el bardo puede valerse de su música mágica para ensalzar el espíritu de su aliado, hacer que se concentre o ayudarle de alguna otra forma. Mientras siga escuchando la música del bardo, el aliado de éste recibirá un bonificador +2 de capacidad en sus pruebas con una habilidad concreta. El DM puede decidir que algunos usos de esta aptitud son inverosímiles (cantar para que un pícaro se mueva mejor en silencio es una idea que cae por su propio peso). El bardo puede mantener el efecto mientras se concentre, hasta un máximo de 2 minutos. No es posible que un bardo utilice esta aptitud sobre sí mismo. Infundir gran aptitud es una aptitud enajenadora.

Sugestión (St): un bardo de 6.° nivel o superior con 9 o más rangos en Interpretar puede lanzar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que previamente haya sido fascinada (ver más arriba). Utilizar esta aptitud no rompe la concentración del bardo sobre el efecto de fascinar, ni permite un segundo TS contra ese efecto. Realizar una *sugestión* no cuenta a la hora de calcular el límite de veces que el personaje puede utilizar la música de bardo cada día. Un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 del nivel de bardo + el modificador de Carisma del bardo) niega el efecto. Esta aptitud afecta a una única criatura (pero consulta *sugestión en grupo*, más adelante). Sugestión es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma.

Infundir grandeza (Sb): un bardo de 9.° nivel o superior con 12 o más rangos en Interpretar puede valerse del canto o de la poesía para infundir grandeza en sí mismo o en un único aliado voluntario en un radio de 30', concediéndole una mayor capacidad para la lucha. El bardo podrá afectar con un mismo uso de esta aptitud a una criatura adicional por cada tres niveles en que supere el 9.° (dos a nivel 12.°, tres a 15.°, cuatro a 18.°). Para infundir grandeza, el bardo debe cantar y el aliado debe escucharle. El efecto dura todo el tiempo que el aliado escuche cantar al bardo y los 5 asaltos siguientes. Una criatura a la que se infunda grandeza obtiene 2 DG adicionales (d10), el número correspondiente de puntos de golpe temporales (a estos DG adicionales se les debe aplicar el modificador de Constitución del objetivo, si existe), un bonificador +2 de competencia a las tiradas de ataque, y un bonificador +1 de competencia a las salvaciones de Fortaleza. Los DG adicionales cuentan como DG normales para determinar el efecto de conjuros como el de *dormir*. Infundir grandeza es una aptitud enajenadora.

Canción de libertad (St): un bardo de 12.° nivel o superior con 15 o más rangos en Interpretar puede valerse del canto o de la poesía para crear un efecto equivalente al conjuro de *romper encantamiento* (el nivel de lanzador sería igual al nivel de bardo del personaje). Utilizar esta aptitud requiere 1 minuto de concentración ininterrumpida y música, y funciona sobre un único objetivo a no más de 30'. Un bardo no puede utilizar *canción de libertad* sobre sí mismo.

Infundir heroicidad (Sb): un bardo de 15.° nivel o superior con 18 o más rangos en Interpretar puede valerse del canto o de la poesía para infundir un tremendo heroísmo en sí mismo o en un único aliado voluntario a no más de 30', que permite a esa criatura luchar arrojadamente contra una oposición abrumadora. Por cada tres niveles de bardo que el personaje obtenga más allá del 15.°, puede infundir heroicidad en una criatura adicional. Para utilizar esta aptitud, el bardo debe cantar y el aliado debe escucharle durante un asalto completo. Una criatura a la que se le ha infundido heroicidad obtiene un bonificador +4 de moral en los TS y un bonificador +4 de esquiva a la CA. El efecto dura mientras el aliado escuche cantar al bardo y durante los 5 asaltos siguientes. Infundir heroicidad es una aptitud enajenadora.

Sugestión en grupo (St): esta aptitud funciona como la de *sugestión* descrita antes, salvo en que un bardo de nivel 18.° o superior con 21 o más rangos en Interpretar puede realizar la *sugestión* simultáneamente sobre todas las criaturas que ya haya fascinado (ver más arriba). *Sugestión en gru-*

po es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma.

Ex bardos

Un bardo que pase a tener alineamiento legal no podrá seguir progresando en esta profesión, aunque conservará todas sus aptitudes de bardo.

Conjunto inicial del bardo gnomo

Armadura: cuero tachonado (+3 a la CA, penalizador de armadura –1, fallo de conjuro arcano n/a, velocidad 20', 10 lb)).

Armas: espada larga (1d6, crít. 19-20/×2, 4 lb, a una mano, cortante). Ballesta ligera (1d6, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 80', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 6 + tu modificador de Inteligencia.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de Armadura
Interpretar (instrumentos de cuerda)	4	Car	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Usar objeto mágico	4	Car	—
Reunir información	4	Car	—
Escuchar	4	Sab	—
Descifrar escritura	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Saber (cualquiera)	4	Int	—
Juego de manos	4	Des	–1
Disfrazarse	4	Car	—

Dote: si tiene una puntuación de Destreza de 13 o más, Esquiva; si tiene 12 o menos, Iniciativa mejorada.

Conjuros conocidos: nivel 0: *detectar magia, leer magia, luz, sonido fantasma*

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Tres antorchas. Carcaj con 20 virotes de ballesta. Laúd (corriente), bolsa con componentes de conjuro.

Oro: 2d4 po.

CLÉRIGO

Las obras de los dioses están en todas partes: en los lugares de belleza natural y en las cruzadas importantes; en los grandes templos y en los corazones de los fieles. Al igual que sucede con las personas, entre los dioses también hay gran variedad, yendo de lo benévolo a lo malvado, de lo reservado a lo entrometido, de lo sencillo a lo insondable. No obstante, los dioses suelen obrar a través de intermediarios: los clérigos de sus religiones. Los clérigos buenos se dedican a curar, proteger y vengar; los malignos a saquear, destruir y sabotear. Un clérigo manifiesta la voluntad divina utilizando el poder de su dios, aunque también es de esperar que lo emplee para mejorar sus propios asuntos.

Aventuras: lo ideal sería que las aventuras del clérigo fueran de ayuda para la causa de su dios, al menos desde un punto de vista general. Por ejemplo, un clérigo bueno podría ayudar a los necesitados, y si sus actos nobles dieran buena reputación a su dios o su templo, mucho mejor. Un clérigo maligno intentaría incrementar su poder personal y el de su deidad, de modo que los demás lo respetasen y temiesen.

A veces los clérigos reciben órdenes (o, al menos, sugerencias) de sus superiores y deben emprender misiones por el bien de su iglesia. Tanto él como sus compañeros serán justamente recompensados por tales misiones, y la iglesia en cuestión podría mostrarse particularmente generosa en lo que se refiere a pago en forma de lanzamiento de conjuros u objetos de magia divina.

Sobra decir que, como personas que son, los clérigos también pueden tener sus propios motivos para irse de aventuras.

Peculiaridades: los clérigos son maestros de la magia divina, que es particularmente buena en lo que se refiere a la curación. Hasta el clérigo más inexperto puede salvar a quien se encuentre en el umbral de la muerte, y los más expertos pueden devolver la vida incluso a los que ya lo han cruzado.

Al canalizar energía divina, los clérigos pueden afectar a los muertos vivientes. Un clérigo bueno puede expulsar e incluso destruir, a los muertos vivientes; mientras que un clérigo maligno puede poner a tales criaturas bajo su control.

Los clérigos reciben también cierto grado de entrenamiento para el combate; pueden emplear armas sencillas, y han sido instruidos en el uso de las armaduras pues, a diferencia de lo que sucede con los conjuros arcanos, éstas no suponen obstáculo alguno para la magia divina.

Alineamiento: al igual que los dioses a los que sirven, los clérigos pueden ser de cualquier alineamiento. Como la gente suele estar más dispuesta a venerar a dioses de alineamiento bueno que a deidades neutrales o malignas, los clérigos de alineamiento bueno tienden a ser más numerosos que los malvados. Los seguidores de esta clase también suelen estar más cerca de la ley que del caos, pues las religiones legales tienden a estar más estructuradas y tienen mayor facilidad para reclutar e instruir a nuevos clérigos que las malignas.

Normalmente un clérigo tendrá el mismo alineamiento que su dios, aunque algunos se encuentran a "un paso de distancia" de sus respectivas deidades. Por ejemplo, la mayoría de los clérigos de Heironeous (dios del valor), que es legal bueno, son también de ese alineamiento, pero unos cuantos son legales neutrales o neutrales buenos. Además de esto, un clérigo no puede ser neutral (es decir, neutral tanto en el eje bien-mal como en el eje ley-caos) si su dios no lo es también.

Religión: todos los dioses que son más o menos conocidos tienen clérigos que les son fieles, de modo que éstos pueden pertenecer a cualquier religión. Pelor, dios del sol, es la deidad cuya religión está más extendida entre los clérigos humanos de tierras civilizadas. Entre las razas no humanas, lo más normal es que los clérigos veneren al dios principal de su respectivo panteón racial. La mayoría de los clérigos son miembros ordenados de manera oficial por parte de organizaciones religiosas, a las que normalmente se denomina iglesias. Cada uno de ellos ha prometido defender los ideales de su iglesia.

Algunos clérigos no se dedican a un dios, sino a una causa o a una fuente de poder divino. Estos clérigos manipulan la magia del mismo modo que hacen los dedicados a un dios, pero no están relacionados con ninguna institución ni práctica religiosa concreta. Por ejemplo, un clérigo dedicado a la ley y al bien puede llevarse bien con los clérigos de dioses buenos y legales y ensalzar las virtudes de una vida regida por el bien y la legalidad, pero ello no significa que forme parte de una jerarquía eclesiástica.

Trasfondo: la mayoría de los clérigos suelen incorporarse a sus iglesias al poco de ser adultos, aunque algunos se ponen al servicio de un dios desde bien temprana edad y unos pocos sienten la llamada en un momento posterior de su vida. Mientras que algunos clérigos están estrechamente vinculados a las actividades cotidianas de su iglesia, hay otros que tienen más libertad para dirigir su vida como quieran, siempre que actúen de acuerdo a los deseos de su dios.

Se supone que todos los clérigos de una misma fe deben llevarse bien, aunque los cismas dentro de una religión suelen ser más enconados que los conflictos entre distintas religiones. Los clérigos que compartan ciertos ideales básicos, como la bondad o la legalidad, pueden encontrar una causa común que les una, o verse a sí mismos como parte de un orden o un cuerpo que sustituya a las propias religiones. Sin embargo, los clérigos que tengan objetivos opuestos serán enemigos acérrimos. En las tierras civilizadas, la confrontación abierta entre religiones sólo tiene lugar en tiempos de guerra civil u otras circunstancias que impliquen agitación social, lo que no impide que el politiqueo malintencionado entre iglesias enfrentadas sea común en cualquier época.

Razas: entre los clérigos hay miembros de todas las razas normales, pues la necesidad de religión y de magia divina es universal. No obstante, los clérigos de la mayoría de las razas están demasiado concentrados en sus obligaciones religiosas como para poder llevar una vida de aventureros. Los clérigos que marchan de aventuras o a las cruzadas con frecuencia son de raza humana o enana.

Los clérigos son menos habituales entre los humanoides salvajes. La excepción son los sauriones, que comprenden bastante bien la magia divina y muchas veces están dirigidos por sacerdotes, los cuales suelen sacrificar y devorar a sus prisioneros en sus prácticas.

Otras clases: entre aventureros, el clérigo no sólo es el amigo de todos, sino que suele ser el elemento que mantiene unido al grupo. Al poder canalizar energía divina, el clérigo es un sanador competente, y los aventureros de todas las clases aprecian que alguien les "recomponga" después de haber recibido algún que otro golpe importante. De vez en

cuando los clérigos sufren encontronazos con los druidas, pues estos últimos representan una forma más antigua y primitiva de la relación entre los mortales y lo divino. No obstante, la mayoría de las veces la religión del clérigo suele determinar el modo en que éste se lleva con los demás. Por ejemplo, un clérigo de Olidammara, dios de los pícaros, se llevará bien con pícaros y maleantes; mientras que uno de Heironeous, dios del valor, se sentiría molesto con tal compañía.

Papel en el juego: el clérigo actúa como el sanador principal, adivino y especialista en defensa de un grupo típico. Puede valerse por sí mismo en una lucha, pero normalmente no presta un gran servicio cargando a la cabeza del combate. Los dominios del clérigo y su selección de conjuros pueden afectar enormemente a su papel.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los clérigos poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Sabiduría determina el poder con el que los clérigos pueden llegar a lanzar sus conjuros, la cantidad de sortilegios que pueden ejecutar diariamente y lo difíciles que son de resistir (ver 'Conjuros', más adelante). Una Constitución alta incrementará la cantidad de puntos de vida del clérigo, y un Carisma elevado mejorará su aptitud para expulsar muertos vivientes.

Alineamiento: el alineamiento de un clérigo debe estar, como mucho, a "un paso de distancia" del de su dios (es decir, puede estar a un paso o bien en el eje ley-caos o en el eje bien-mal, pero no en ambos). Una excepción a esto son los clérigos de San Cuthbert (una deidad legal neutral), que sólo pueden tener alineamiento legal bueno o legal neutral. Un clérigo no puede ser neutral a menos que su deidad lo sea también.

Dado de golpe: d8.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del clérigo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (los planos) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Dominios y habilidades cláseas: todo clérigo que escoja Animal o Vegetal como uno de sus dominios añade Saber (naturaleza) (Int) a su lista de habilidades cláseas. Si elige el dominio de Saber añadirá todas las habilidades de Saber (Int) a la lista. Si elige el de Viaje añadirá Supervivencia (Sab). Si escoge Superchería añadirá Disfrazarse (Car), Engañar (Car) y Esconderse (Des). Para obtener más información, consulta más adelante 'Deidad, dominios y conjuros de dominio'.

Jozan

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del clérigo.

Competencia con armas y armaduras: los clérigos son competentes con todas las armas sencillas, con todos los tipos de armadura (ligeras, intermedias y pesadas) y con los escudos (salvo los escudos paveses).

Cada deidad tiene un arma predilecta (consulta 'Deidades', en la pág. 106), y los clérigos suelen consideran un orgullo el hecho de blandirlas. Cuando un clérigo elige Guerra como uno de sus dominios, recibe la dote apropiada de Soltura con un arma para esa arma como dote adicional. También recibe la dote apropiada de Competencia con arma marcial como dote adicional, si el arma entra dentro de esa categoría. Para obtener más detalles, consulta el Capítulo 5: dotes.

TABLA 3–6: EL CLÉRIGO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios[1] 0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°
1.°	+0	+2	+0	+2	Expulsar o reprender muertos vivientes	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.°	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3.°	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4.°	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5.°	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6.°	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7.°	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8.°	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9.°	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10.°	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11.°	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12.°	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13.°	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14.°	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15.°	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16.°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17.°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18.°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19.°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20.°	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

[1] Además de la cantidad de conjuros diarios indicada en la tabla para los niveles 1.° al 9.°, el clérigo dispone de un conjuro adicional de dominio por cada nivel de conjuro (a partir de 1.er nivel). Los "+1" indicados en esta tabla hacen referencia a tal beneficio. Estos son además de los adicionales que el clérigo reciba por tener una Sabiduría elevada.

TABLA 3–7: DEIDADES

Deidad	Alineamiento	Dominios	Adoradores típicos
Heironeous, dios del valor	Legal bueno	Bien, Guerra, Ley	Paladines, guerreros, monjes
Moradin, dios de los enanos	Legal bueno	Bien, Ley, Protección, Tierra	Enanos
Yondalla, diosa de los medianos	Legal buena	Bien, Ley, Protección	Medianos
Ehlonna, diosa de los bosques	Neutral buena	Animal, Bien, sol, Vegetal	Elfos, gnomos, semielfos, medianos, exploradores, druidas
Garl del Oro luminoso, dios de los gnomos	Neutral bueno	Bien, Protección, Supercherría	Gnomos
Pelor, dios del sol	Neutral bueno	Bien, Curación, Fuerza, sol	Exploradores, bardos
Corellon Larethian, dios de los elfos	Caótico bueno	Bien, Caos, Guerra, Protección	Elfos, semielfos, bardos
Kord, dios de la fuerza	Caótico bueno	Bien, Caos, Fuerza, Suerte	Guerreros, bárbaros, pícaros, atletas
Wee Jas, diosa de la muerte y la magia	Legal neutral	Ley, Magia, Muerte	Magos, nigromantes, hechiceros
San Cuthbert, dios del justo castigo	Legal neutral	Destrucción, Fuerza, Ley, Protección	Guerreros, monjes, soldados
Boccob, dios de la magia	Neutral	Magia, Saber, Supercherría	Magos, hechiceros, sabios
Fharlanghn, dios de los caminos	Neutral	Protección, Suerte, Viaje	Bardos, aventureros, mercaderes
Obad-Hai, dios de la naturaleza	Neutral	Agua, Aire, Animal, Fuego, Tierra, Vegetal	Druidas, bárbaros, exploradores
Olidammara, dios de los pícaros	Caótico neutral	Caos, Suerte, Supercherría	Pícaros, bardos, ladrones
Hextor, dios de la tiranía	Legal maligno	Destrucción, Guerra, Ley, Mal	(Malignos:) guerreros, monjes
Nerull, dios de la muerte	Neutral maligno	Mal, Muerte, Supercherría	(Malignos:) nigromantes, pícaros
Vecna, dios de los secretos	Neutral maligno	Magia, Mal, Saber	(Malignos:) magos, hechiceros, pícaros, espías
Erythnul, dios de la matanza	Caótico maligno	Caos, Guerra, Mal, Supercherría	(Malignos:) guerreros, bárbaros, pícaros
Gruumsh, dios de los orcos	Caótico maligno	Caos, Fuerza, Guerra, Mal	Semiorcos, orcos

Aura (Ex): un clérigo de una deidad buena, caótica, legal o maligna tiene un aura especialmente poderosa correspondiente al alineamiento de la deidad (ver el conjuro *detectar el mal* para los detalles). Los clérigos que no adoran a una deidad específica que elijan los dominios de Bien, Caos, Ley o Mal tienen un aura similar del alineamiento correspondiente.

Conjuros: un clérigo lanza conjuros divinos (el mismo tipo de conjuros disponible para druidas, exploradores y paladines), elegidos de la lista de conjuros de clérigo (pág. 183). Sin embargo, su alineamiento puede impedirle lanzar ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas (consulta 'Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos', más adelante). Un clérigo debe elegir y preparar sus conjuros con antelación (ver más abajo).

Para poder preparar o lanzar un conjuro, el clérigo ha de tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro a ejecutar (Sab 10 para conjuros de nivel 0, Sab 11 para conjuros de 1.er nivel, etc.). La CD de los TS contra los conjuros de clérigo equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del clérigo.

Como otros lanzadores de conjuros, un clérigo sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 3–6: el clérigo. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Sabiduría (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). Además de la cantidad normal, un clérigo dispone de un conjuro adicional de dominio por cada nivel de conjuro, empezando a partir del 1.er nivel. Cuando un clérigo prepara un conjuro de dominio, éste debe pertenecer a uno de sus dos dominios (ver 'Deidades, dominios y conjuros de dominio', a continuación, para los detalles).

Los clérigos no aprenden sus conjuros a partir de libros o rollos de pergamino, ni los preparan por medio del estudio. En lugar de ello, meditan o rezan para conseguirlos, recibiéndolos gracias a la fuerza de su fe o por medio de la inspiración divina. Cada día, el clérigo debe elegir un momento en el que pasar una hora implorando a su dios o dedicándose a la contemplación, para recuperar su asignación diaria de conjuros (normalmente, esta hora suele ser al alba o al mediodía, en el caso de los clérigos buenos; y en el ocaso o a medianoche, en el caso de los malvados). El tiempo dedicado al descanso no afectará en absoluto al modo en que los clérigos preparan sus conjuros. Un clérigo puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de clérigo (pág. 183), suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero durante la meditación de ese día deberá elegir qué conjuros va a preparar.

Deidad, dominios y conjuros de dominio: elige un dios para tu clérigo; hay varios ejemplos en la tabla 3–7: deidades, descritos en las págs. 106-108. El dios que elijas influirá en el alineamiento de tu clérigo, en el tipo de magia que podrá realizar, en sus valores y la imagen que los demás tendrán de él. También puedes decidir que tu clérigo no tenga ninguna deidad.

Si los adoradores típicos de una deidad incluyen a los miembros de una raza, un clérigo debe ser de una de las razas citadas para poder escoger la deidad en cuestión (el dios podría tener algún fiel de otras razas, pero no clérigos).

Una vez elegida una deidad y un alineamiento, elige dos entre los dominios de esa deidad (tabla 3–7) como los dominios del clérigo. Si bien los clérigos de una religión particular están unidos en reverenciar a su dios, cada clérigo pone énfasis en diferentes aspectos de los intereses de la deidad. Sólo puedes elegir un dominio de alineamiento (Bien, Caos, Ley o Mal) para tu clérigo si su alineamiento se corresponde con ese dominio.

Si tu clérigo no es devoto de ninguna deidad en particular, tendrás que elegir dos dominios para representar sus aptitudes y sus inclinaciones espirituales. Las restricciones de alineamiento de los dominios siguen aplicándose.

Cada dominio proporciona a tu clérigo acceso a un conjuro de dominio por cada nivel de conjuro (a partir de primero, no de nivel 0), así como un poder concedido. Tu clérigo obtendrá los poderes concedidos de los dos dominios seleccionados. Aunque tenga acceso a dos conjuros de dominio por nivel de conjuro, sólo podrá preparar uno u otro cada día. Si un conjuro de dominio no se encuentra en la lista de conjuros de clérigo (pág. 183), el clérigo sólo podrá prepararlo utilizando su espacio de dominio. Los conjuros de dominio y los poderes concedidos están agrupados en la sección 'Dominios de clérigo', págs. 185-189.

Por ejemplo, Jozan es un clérigo de Pelor de 1.er nivel. Escoge Bien y Curación como sus dos dominios y obtiene sendos poderes concedidos por haberlos elegido. El dominio del Bien le otorga un poder concedido con el que puede ejecutar con un +1 al nivel de lanzador todos los conjuros con descriptor de bueno (es decir, como si tuviera un nivel de experiencia más como clérigo); además, le concede acceso a *protección contra el mal* como conjuro de dominio de 1.er nivel. El dominio de Curación le otorga un poder concedido con el que puede ejecutar con un +1 al nivel de lanzador todos los conjuros de la subescuela de curación (perteneciente a conjuración); además, le concede acceso a *curar heridas leves* como conjuro de dominio de 1.er nivel. Cuando Jozan prepara sus conjuros, obtiene uno de 1.er nivel por ser clérigo de 1.er nivel, otro de 1.er nivel por tener una Sabiduría elevada (15) y otro más como conjuro de dominio. Este último ha de ser uno de los a los que tiene acceso, ya sea *protección contra el mal* o *curar heridas leves*.

Lanzamiento espontáneo: los clérigos buenos (y los neutrales que veneren a deidades del bien) pueden canalizar energía mágica almacenada en forma de conjuros de curación no preparados de antemano. El clérigo puede "cambiar" cualquier conjuro preparado que no sea un conjuro de dominio para lanzar otro de *curar* que sea de nivel igual o inferior (un conjuro de *curar* es cualquiera que lleve la palabra "curar" en su nombre). Por ejemplo, un clérigo de alineamiento bueno que hubiera preparado *orden imperiosa* (un conjuro de 1.er nivel), podría renunciar a él con el fin de lanzar un *curar heridas leves* (también de 1.er nivel). Los clérigos de los dioses del bien pueden lanzar conjuros de curar así porque son especialmente eficaces a la hora de manipular la energía positiva.

Por el contrario, un clérigo maligno (o uno neutral que venere a una deidad maligna) no puede cambiar conjuros preparados por otros de *curar*, pero sí por otros de *infligir* (un conjuro de *infligir* es cualquiera que lleve la palabra "infligir" en su título). Tales clérigos son especialmente hábiles a la hora de manipular la energía negativa.

Un clérigo que no sea bueno ni maligno (y cuya deidad tampoco lo sea) podrá convertir sus conjuros preparados en sortilegios de *curar* o de *infligir* dependiendo de si se le da mejor manipular energía positiva o negativa. Esto queda a elección del jugador, que no tendrá posibilidad de volverse atrás una vez decida. Esta elección también determinará si el clérigo puede expulsar o comandar muertos vivientes (ver más adelante). *Excepciones:* todos los clérigos legales neutrales de Wee Jas (diosa de la muerte y la magia) convierten sus conjuros en sortilegios de *infligir*, nunca de *curar*. Todos los clérigos de San Cuthbert (dios del justo castigo) y los clérigos no malignos de Obad-Hai (dios de la naturaleza) los convierten en conjuros de *curar*, nunca de *infligir*.

Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos: ningún clérigo puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su deidad (si tiene). Por ejemplo, un clérigo bueno (o uno neutral de una deidad de alineamiento bueno) no puede lanzar conjuros malignos. Los conjuros asociados a un alineamiento determinado lo indican mediante un descriptor de bien, caos, ley o mal en la descripción del conjuro (ver el Capítulo 11: conjuros).

Expulsar o reprender muertos vivientes: cualquier clérigo, sin importar su alineamiento, tiene el poder de afectar a las criaturas muertas vivientes (como esqueletos, zombis, fantasmas y vampiros) canalizando el poder de su fe mediante su símbolo sagrado (o sacrílego) (ver 'Expulsar o reprender muertos vivientes', pág. 156).

Un clérigo bueno (o uno neutral que venere a una deidad de ese alineamiento) puede expulsar o destruir criaturas muertas vivientes. Un clérigo maligno (y uno neutral que venere a una deidad maligna) en lugar de ello reprende o comanda a estas criaturas, forzándolas a encogerse de terror ante su poder. Si tu personaje es un clérigo neutral de un dios también neutral, debes elegir si la habilidad de expulsión funciona como la de un clérigo bueno o como la de un clérigo maligno. Una vez que realizas esta elección, no puede volverse atrás. Esta elección también determinará si el clérigo neutral puede lanzar conjuros espontáneos de *curar* o de *infligir* (véase más arriba). *Excepciones:* todos los clérigos legales neutrales de Wee Jas (diosa de la muerte y la magia) reprenden o comandan a los muertos vivientes en lugar de expulsarlos. Todos los clérigos de San Cuthbert (dios del justo castigo) y todos los clérigos no malignos de Obad-Hai (dios de la naturaleza) expulsan o destruyen a los muertos vivientes.

Un clérigo sólo puede intentar expulsar a muertos vivientes un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma. Un clérigo con 5 o más rangos en Saber (religión) obtiene un bonificador +2 en la pruebas de expulsión contra muertos vivientes.

Idiomas adicionales: la lista de idiomas adicionales de los clérigos incluye celestial, abisal e infernal (los idiomas de los ajenos buenos, caóticos malignos y legales malignos, respectivamente), además de los idiomas adicionales del personaje gracias a su raza (consulta 'Raza e idiomas', pág. 12; y la habilidad Hablar un idioma, pág. 75.

Ex clérigos

Un clérigo que viole terriblemente el código de comportamiento de su dios (lo que normalmente equivale a actuar de forma contraria al alineamiento o los propósitos de la deidad) perderá todos los conjuros y rasgos de clase, salvo la competencia con armaduras y escudos y la competencia con armas sencillas. Tras ello no podrá seguir ganando niveles como clérigo de ese dios hasta que expíe sus faltas (consulta la descripción del conjuro *expiación*, en la pág. 242).

Conjunto inicial del clérigo humano

Armadura: cota de escamas (+4 a la CA, penalizador de armadura –4, velocidad 20', 30 lb).

Escudo pesado de madera (+2 a la CA, penalizador de armadura –2, 10 lb.)

Armas: maza pesada (1d8, ×2, 8 lb, a una mano, contundente).

Ballesta ligera (1d8, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 80', 4 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Concentración	4	Con	—
Sanar	4	Sab	—
Saber (religión)	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Reunir información (tc)	2	Car	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—

Dote: Inscribir rollo de pergamino.

Dote adicional: Alerta.

Deidad/Dominios: Pelor/Bien y Curación.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero, estuche con 10 virotes de ballesta, símbolo sagrado de madera (disco solar de Pelor), tres antorchas.

Oro: 1d4 po.

DRUIDA

La furia de la tormenta, la suave fuerza del sol matinal, la astucia del zorro, el poderío del oso; todo esto y más es lo que el druida puede controlar. No obstante, los seguidores de esta clase no afirman ser dueños de la naturaleza; según ellos, tal afirmación no es más que una fanfarronería vana de los habitantes de las ciudades. El druida no gana su poder controlando la naturaleza, sino fundiéndose con ella. Para los que profanan las arboledas sagradas de los druidas o sienten la ira de éstos, tal distinción suele ser muy sutil.

Aventuras: los druidas van de aventuras para adquirir conocimientos, en especial sobre animales y plantas con los que no estén familiarizados, pero también para ganar poder, y a veces sus superiores les piden que lleven a cabo algún encargo. Los druidas también pueden descargar la fuerza del oso sobre quienes amenazan las cosas que aman, entre las que, normalmente, hay más arboledas o montañas ignotas que personas. Aunque los druidas aceptan las cosas horribles o crueles que hay en la naturaleza, odian todo lo que es antinatural, incluyendo las aberraciones (como contempladores y carroñeros reptantes) y los muertos vivientes (como zombis y vampiros). A veces dirigen ataques contra tales criaturas, sobre todo cuando éstas invaden su territorio.

Peculiaridades: los druidas lanzan conjuros divinos de forma similar a los clérigos, aunque la mayoría consiguen sus sortilegios a partir del poder de la naturaleza, no del de los dioses. Sus conjuros se orientan hacia la naturaleza y los animales. Además, a medida que adquieren experiencia, los druidas obtienen diversos poderes mágicos, incluyendo la capacidad de adoptar la forma de animales.

Las armaduras que los druidas pueden utilizar están limitadas por juramentos tradicionales, limitándose a los objetos indicados en 'Competencias con armas y armaduras', más adelante. Aunque nada impide a un druida aprender a llevar una armadura completa, ponérsela violaría su juramento y le haría perder sus poderes druídicos.

Los druidas evitan llevar encima demasiado metal trabajado, porque éste es un obstáculo para la naturaleza pura y primordial que ellos intentan encarnar.

Alineamiento: para mantenerse en armonía con la indiferencia absoluta de la naturaleza, los druidas han de poseer un mínimo de imparcialidad. Por tanto, han de ser neutrales en al menos uno de los ejes de alineamiento (caótico-legal o bueno-maligno), si no en ambos. Al igual que la naturaleza abarca las dicotomías de la vida y la muerte, la belleza y el horror, la paz y la violencia, dos druidas pueden manifestar alineamientos diferentes, o incluso opuestos (neutral bueno y neutral maligno, por ejemplo), y seguir formando parte de la tradición druídica.

Religión: los druidas veneran a la naturaleza sobre las demás cosas y obtienen su poder mágico a partir de las fuerzas de ésta o de una deidad de la naturaleza. Suelen perseguir más una espiritualidad mística de unión trascendente con la naturaleza que una devoción hacia una entidad divina. Aun así, algunos de ellos adoran (o al menos respetan) a Obad-Hai, dios de la naturaleza, o a Ehlonna, diosa de los bosques.

Trasfondo: los druidas, cuya organización suele pasar inadvertida a ojos de casi todos los forasteros (que los consideran gente solitaria), constituyen una sociedad que se extiende por todas las regiones, ignorando las fronteras políticas. Los aspirantes a druida entran a formar parte de tal

sociedad por medio de rituales secretos, incluyendo diversas pruebas a las que no todos llegan a sobrevivir. Los druidas sólo pueden emprender su propio camino tras haber adquirido cierto grado de experiencia.

Nominalmente, todos los druidas forman parte de la sociedad druídica; aunque algunos de ellos están tan aislados que jamás han llegado a ver a los compañeros de más categoría ni a participar en las reuniones del grupo, todos los druidas se reconocen los unos a los otros como hermanos y hermanas. Sin embargo, al igual las auténticas criaturas salvajes, hay veces que los druidas compiten entre sí o se atacan los unos de los otros.

Suele esperarse de los druidas que lleven a cabo servicios para sus hermanos de categoría más elevada, aunque tales encargos suelen conllevar una justa recompensa. Así mismo, los druidas de baja categoría pueden pedir ayuda a sus superiores, dando a cambio un pago en forma de dinero o servicio.

Los druidas pueden vivir en poblaciones pequeñas, pero siempre pasarán buena parte de su tiempo en zonas salvajes. De hecho, hasta las ciudades grandes que estén rodeadas de tierras de cultivo hasta donde alcance la vista suelen tener cerca arboledas druídicas, pequeños y salvajes refugios donde los druidas viven, y que protegen ferozmente. En las cercanías de las urbes costeras, tales santuarios suelen estar en alguna isla cercana en la que los druidas pueden encontrar la soledad que necesitan.

Razas: los elfos y los gnomos poseen cierta afinidad con las tierras naturales, y entre ellos es bastante común seguir la senda del druida. Los humanos y los semielfos también suelen pertenecer a esta clase, que es especialmente común en tribus de humanos salvajes. Es muy raro que un enano, un mediano o un semiorco sea druida.

Entre los humanoides brutales son pocos los que entran a formar parte de la sociedad druídica, exceptuando el caso de los gnolls, que tienen una buena cantidad de druidas malignos. Los druidas gnoll son aceptados por los de otras razas, aunque no suelen ser muy bien recibidos.

Vadania

Ilustración de S. Wood

Otras clases: los druidas comparten con los exploradores y con muchos bárbaros su reverencia por la naturaleza y su conocimiento de las tierras naturales. A los druidas no les gusta la devoción que los paladines tienen por los ideales abstractos antes que por el "mundo real", no comprenden muy bien la forma de vida urbana de los pícaros y consideran que la magia arcana es perturbadora y ligeramente desagradable. No obstante, los druidas aceptan, ante todo, la diversidad y apenas se sienten ofendidos por los demás, ni siquiera por los que son muy distintos a ellos.

Papel en el juego: el druida disfruta de una versatilidad extraordinaria. Aunque carece de la abundancia de poder curativo del clérigo, lo compensa con poder ofensivo adicional, gracias a su selección de conjuros y a su aptitud de forma salvaje. Un druida apoyado por otro curador secundario (como un paladín) puede demostrar ser extremadamente valioso para un grupo de aventureros. Además, su compañero animal proporciona un valioso apoyo adicional en combate.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los druidas poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Sabiduría determina el poder con el que los druidas pueden llegar a lanzar sus conjuros, la cantidad de sortilegios que pueden ejecutar diariamente y lo difíciles de resistir que son éstos. Para poder lanzar un conjuro, un druida ha de tener una Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro a ejecutar; además, esta característica también determina la cantidad de conjuros adicionales que poseen. La CD de los TS contra los conjuros de druida equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del druida.

Dado que los druidas visten armaduras ligeras o intermedias, una elevada Destreza mejorará sus posibilidades de defenderse.

Alineamiento: neutral bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral o neutral maligno.

Dado de golpe: d8.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase (y su característica clave) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del druida.

Competencia con armas y armaduras: los druidas son competentes con las siguientes armas: bastón, cimitarra, clava, daga, dardo, honda, hoz, lanza corta y lanza. También son competentes con todos los ataques naturales (impacto sin armas, garra, mordisco, etc.) de cualquier forma salvaje que asuman (ver más adelante). También son competentes en el uso de armaduras ligeras e intermedias, pero tienen prohibido vestir las hechas de metal, por lo que sólo pueden vestir la acolchada, la de cuero o la de piel (un druida puede también llevar una armadura de madera que haya sido alterada mediante el conjuro de *madera férrea* para que funcione como si fuese acero. Ver la descripción del conjuro en la pág. 258). Los druidas son competentes con escudos (salvo los escudos paveses), pero sólo pueden usar los de madera.

Un druida que lleve una armadura o un escudo prohibidos no podrá lanzar conjuros ni utilizar ninguna de sus aptitudes de clase sobrenaturales o sortílegas mientras lo haga ni hasta haber transcurrido 24 horas desde que deje de hacerlo.

Conjuros: los seguidores de esta clase lanzan conjuros divinos (el mismo tipo de conjuros disponible para los clérigos, exploradores y paladines), elegidos de la lista de conjuros de druida (pág. 189). Su alineamiento puede impedirle lanzar ciertos conjuros opuestos a sus creencias éticas o morales (ver 'Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos', más adelante). Un druida debe elegir y preparar sus conjuros con antelación (ver más adelante).

Para poder preparar o lanzar un conjuro, el druida debe tener una Sabiduría mínima de 10 + el nivel del conjuro (Sab 10 para los conjuros de nivel 0, Sab 11 para los conjuros de nivel 1.°, etc.). La CD de las salvaciones contra los conjuros de druida es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del druida.

Como otros lanzadores de conjuros, un druida sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 3–8: el druida. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Sabiduría (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). A diferencia del clérigo, no tiene acceso a ningún conjuro ni poder garantizado de dominio.

Un druida prepara y lanza conjuros del mismo modo que lo hace un clérigo, aunque no puede perder un conjuro preparado para lanzar un

TABLA 3–8: EL DRUIDA

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios 0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	0	+2	+0	+2	Compañero animal, empatía salvaje, sentido de la naturaleza	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3	Zancada forestal	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	Pisada sin rastro	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4	Resistir la atracción de la naturaleza	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Forma salvaje (1/día)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje (2/día)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Forma salvaje (3/día)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8.º	+6/+1	+6	+2	+6	Forma salvaje (Grande)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9.º	+6/+1	+6	+3	+6	Inmunidad al veneno	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10.º	+7/+2	+7	+3	+7	Forma salvaje (4/día)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11.º	+8/+3	+7	+3	+7	Forma salvaje (Menuda)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12.º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma salvaje (planta)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13.º	+9/+4	+8	+4	+8	Las mil caras	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14.º	+10/+5	+9	+4	+9	Forma salvaje (5/día)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15.º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Cuerpo eterno, forma salvaje (Enorme)	6	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16.º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma salvaje (elemental 1/día)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17.º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18.º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma salvaje (6/día, elemental 2/día)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19.º	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20.º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma salvaje (elemental 3/día, elemental Enorme)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

conjuro de *curar* en su lugar (no obstante, consulta 'Lanzamiento espontáneo', más abajo). Un druida puede preparar y lanzar cualquier conjuro en la lista de conjuros de druida (pág. 189), suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, aunque durante la meditación de ese día deberá elegir qué conjuros va a preparar.

Lanzamiento espontáneo: un druida puede canalizar la energía de un conjuro almacenado en un conjuro de convocación que no haya preparado previamente. Puede "cambiar" cualquier conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de *convocar aliado natural* del mismo nivel o nivel inferior. Por ejemplo, un druida que haya preparado *repeler sabandijas* (un conjuro de 4.º nivel) puede perderlo para poder lanzar *convocar aliado natural IV* (que es también un conjuro de 4.º nivel).

Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos: ningún druida puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo. Por ejemplo, un druida neutral bueno no podrá ejecutar sortilegios malignos. Los conjuros asociados a un alineamiento determinado lo indican mediante un descriptor de bien, caos, ley o mal en la descripción del conjuro (ver el Capítulo 11: conjuros).

Idiomas adicionales: las opciones de idiomas adicionales de un druida incluyen el silvano, la lengua de las criaturas de los bosques. Esta opción es además de los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza (ver 'Raza e idiomas', pág. 12, y la habilidad Hablar un idioma, pág. 75).

Además, todos los druidas hablan la lengua druídica, una lengua secreta conocida sólo por ellos y que aprenden al convertirse en druidas de nivel 1.º. El druídico es un lenguaje gratuito para un druida; esto es, lo conoce además de su asignación normal de idiomas y no ocupa ningún espacio. A los druidas les está prohibido enseñar este idioma a aquellos que no son druidas. El druídico tiene su propio alfabeto.

Compañero animal (Ex): un druida puede empezar a jugar con un compañero animal, elegido de la siguiente lista: águila, búho, caballo (ligero o pesado), camello, halcón, lobo, perro, perro de monta, poni, rata terrible, serpiente (víbora Pequeña o Mediana) o tejón. Si la campaña del DM tiene lugar parcial o totalmente en un entorno acuático, este puede añadir las siguientes criaturas a la lista de opciones del druida: calamar, marsopa y tiburón Mediano. Este animal es un camarada leal que acompaña al druida en sus aventuras tal y como sea apropiado para su especie.

El compañero de un druida de 1.er nivel es completamente normal para su especie, salvo en lo que se indica en la barra lateral de la pág. 36. Conforme el druida va subiendo de nivel, el poder del animal aumenta tal y como se muestra en la tabla de esa barra lateral.

Si un druida libera a su compañero de su servicio, puede obtener uno nuevo realizando una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de oración. Esta ceremonia también sirve para reemplazar a un compañero animal que haya muerto.

Un druida de 4.º nivel o superior puede elegir de una lista alternativa de animales (ver la barra lateral). Si elige un compañero animal de una de estas listas alternativas, la criatura obtiene aptitudes como si el nivel de druida del personaje fuese menor a su valor real. Resta el valor indicado en el encabezamiento de la lista apropiada del nivel de druida del personaje y compara el resultado con la entrada de nivel de druida de la tabla de la barra lateral para determinar los poderes del compañero animal. Si estos ajustes reducirían el nivel efectivo del druida a 0 o menos, no es posible que el personaje tenga a ese compañero animal. Por ejemplo, un druida de 6.º nivel podría elegir a un leopardo como compañero animal. El leopardo tendría entonces las características y aptitudes especiales apropiadas para el compañero de un druida de 3.er nivel (teniendo en cuenta el ajuste de –3) en lugar de las de un compañero de un druida de 6.º nivel.

Sentido de la naturaleza (Ex): un druida obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

Empatía salvaje (Ex): un druida puede utilizar el lenguaje corporal, la vocalización y el comportamiento para mejorar la actitud de un animal (como un oso o un lagarto gigante). Esta aptitud funciona tal y como una prueba de Diplomacia realizada para mejorar la actitud de una persona (ver el Capítulo 4: habilidades). El druida tira 1d20 y suma su nivel de druida y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial indiferente, mientras que los animales salvajes normalmente son malintencionados.

Para utilizar la empatía animal, el druida y el animal deben ser capaces de estudiarse mutuamente, lo cual implica que en condiciones normales deben estar a un máximo de 30 pues el uno del otro. Generalmente, influenciar a un animal de este modo requiere 1 minuto pero, tal y como sucede al influenciar a personas, es posible que se requiera más o menos tiempo.

Un druida también puede utilizar esta aptitud para influenciar a bestias mágicas con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 (como un basilisco o un guiralón), pero en ese caso el druida recibe un penalizador –4 a la prueba.

Zancada forestal (Ex): a partir de 2.° nivel, el druida podrá atravesar diversos terrenos naturales (arbustos espinosos, brezos, lugares cubiertos por la maleza y terreno similar) a velocidad normal y sin sufrir daño, o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo, los terrenos que estén encantados o hayan sido manipulados mágicamente seguirán obstaculizando normalmente el avance del druida.

Pisada sin rastro (Ex): a partir del 3.^er^ nivel, el druida no dejará huellas cuando se mueva por entornos naturales y, por tanto, no podrá ser rastreado. Si lo desea, puede decidir dejar un rastro.

EL COMPAÑERO ANIMAL DEL DRUIDA

El compañero animal de un druida es diferente en muchos aspectos de un animal normal de su tipo. El compañero se considera una bestia mágica, no un animal, en lo que respecta a todos los efectos que dependen de su tipo (aunque conserva los DG, ataque base, salvaciones, puntos de habilidad y dotes de un animal). Es superior a un animal normal de su especie y tiene poderes especiales, como se muestra a continuación.

Nivel de clase	DG adicionales	Ajuste a la armadura natural	Ajuste a Fue/Des	Trucos adicionales	Especial
1.°-2.°	+0	+0	+0	1	Compartir conjuros, vínculo
3.°-5.°	+2	+2	+1	2	Evasión
6.°-8.°	+4	+4	+2	3	Devoción
9.°-11.°	+6	+6	+3	4	Ataque múltiple
12.°-14.°	+8	+8	+4	5	
15.°-17.°	+10	+10	+5	6	Evasión mejorada
18.°-20.°	+12	+12	+6	7	

Compañero animal: utiliza las estadísticas básica para una criatura de la especie del compañero, tal y como se dan en el Manual de monstruos, pero realiza los siguientes cambios:

Nivel de clase: el nivel de druida del personaje. Los niveles en la clase de druida se apilan con los niveles de cualquier otra clase que tenga derecho a un compañero animal (como el explorador) a efectos de determinar las aptitudes del compañero y las listas alternativas que están disponibles para el personaje.

DG adicionales: Dados de golpe de ocho caras (d8) adicionales, cada uno de los cuales recibe el modificador de Constitución de manera normal. Recuerda que los Dados de golpe adicionales mejoran el ataque base y las salvaciones base del compañero animal. El ataque base de un compañero animal es igual al de un druida de nivel igual a los DG del animal. Las salvaciones buenas de un compañero animal son Fortaleza y Reflejos (trátalo como un personaje con nivel igual a los DG del animal). Un compañero animal obtiene puntos de habilidad y dotes adicionales por los DG así ganados, como sucede de modo normal al avanzar los DG de un monstruo (consulta el *Manual de monstruos*).

Ajuste a la armadura natural: el número que se señala aquí es una mejora al bonificador de armadura natural del compañero animal.

Ajuste a Fue/Des: suma este valor a las puntuaciones de Fuerza y Destreza del compañero animal.

Trucos adicionales: el valor dado en esta columna es el número total de trucos "adicionales" que el animal sabe, además de los que el druida haya podido enseñarle (consulta la habilidad Trato con animales, pág. 82). Estos trucos adicionales no requieren ningún tiempo de entrenamiento ni una prueba de Trato con animales, y no cuentan en lo que respecta al límite normal de trucos que puede conocer el animal. El druida es el que elige estos trucos adicionales, y una vez elegidos no pueden cambiarse.

Vínculo (Ex): un druida puede controlar a su compañero animal como acción gratuita, o presionarle como una acción de movimiento, incluso aunque no tenga ningún rango en la habilidad de Trato con animales. El druida obtiene un bonificador +4 de circunstancia en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a un compañero animal.

Compartir conjuros (Ex): si el druida así lo decide, puede hacer que cualquier conjuro (pero no cualquier aptitud sortílega) que lance sobre sí mismo afecte también a su compañero animal. Para recibir el beneficio, el compañero animal no puede estar a más de 5' del druida en el momento de lanzar el conjuro. Si el conjuro o efecto tiene una duración distinta a instantáneo, deja de afectar al compañero animal si este se mueve a más de 5' de distancia (en este caso no volverá a afectarle aunque vuelva junto al druida antes de que expire la duración del conjuro). Además, el druida puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal (como si fuese un conjuro con alcance de toque) en lugar de sobre sí mismo. Un druida y su compañero animal pueden compartir conjuros incluso si el conjuro no afectaría normalmente a criaturas del tipo del compañero (animal).

Evasión (Ex): si un compañero animal sufre un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, no recibe ningún daño si realiza la salvación con éxito.

Devoción (Ex): la devoción de un compañero animal por su amo es tan completa que obtiene un bonificador +4 de moral en las salvaciones de Vol contra conjuros y efectos de encantamiento.

Ataque múltiple: un compañero animal obtiene Ataque múltiple como dote adicional si tiene tres o más ataques naturales (consulta el Manual de monstruos para los detalles de esta dote) y todavía no la poseía. Si no tiene el requisito de poseer tres o más ataques naturales, el compañero animal obtiene en su lugar un segundo ataque con su arma natural principal, aunque con un penalizador de –5.

Evasión mejorada (Ex): cuando sufra un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para medio daño, un compañero animal no recibe daño alguno si supera el TS y sólo recibe medio daño si lo falla.

COMPAÑEROS ANIMALES ALTERNATIVOS

Tal y como se ha explicado en el texto de la pág. 35, un druida con un nivel lo suficientemente alto puede elegir su compañero animal de una de las siguientes listas, aplicando el ajuste indicado al nivel de druida (entre paréntesis) a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero.

4.° nivel o superior (nivel –3)

Bisonte (animal)	Murciélago terrible
Cocodrilo (animal)[1]	Oso negro (animal)
Comadreja terrible	Serpiente, constríctor (animal)
Glotón (animal)	Serpiente, víbora Grande (animal)
Leopardo (animal)	Simio (animal)
Guepardo (animal)	Tejón terrible
Jabalí (animal)	Tiburón, Grande[1] (animal)
Lagarto, gigante (animal)	

7.° nivel o superior (nivel –6)

Cocodrilo, gigante (animal)	Lobo terrible
Deinónico (dinosaurio)	Oso, pardo (animal)
Elasmosaurio[1] (dinosaurio)	Rinoceronte (animal)
Glotón terrible	Serpiente, víbora Enorme (animal)
Jabalí terrible	Simio terrible
León (animal)	Tigre (animal)

10.° nivel o superior (nivel –9)

Ballena, orca[1] (animal)	Oso, polar (animal)
León terrible	Serpiente, constríctor gigante (animal)
Megarraptor (dinosaurio)	Tiburón, Enorme[1] (animal)

13.° nivel o superior (nivel –12)

Elefante (animal)	Pulpo gigante[1] (animal)
Oso terrible	

16.° nivel o superior (nivel –15)

Calamar gigante[1] (animal)	Tiranosaurio (dinosaurio)
Tiburón terrible[1]	Tricerátopo (dinosaurio)
Tigre terrible	

[1] Sólo disponible en un entorno acuático.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): a partir del 4.° nivel, un druida obtiene un bonificador +4 en los TS contra las aptitudes sortílegas de las fatas (como dríadas, duendes y ninfas).

Forma salvaje (Sb): a nivel 5.°, un druida adquiere la aptitud de transformarse en un animal Pequeño o Mediano y volver después a la forma humana una vez al día. Las posibles nuevas formas incluyen a todas las criaturas con el tipo "animal" (consulta el *Manual de monstruos*). Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfarse*, salvo en lo que se señala aquí. El efecto dura 1 hora por nivel de druida, o hasta que el druida vuelve a su forma original. Cambiar de forma (a forma animal o de vuelta) es una acción estándar y no provoca ataques de oportunidad.

La forma elegida debe ser la de un animal con el que el druida esté familiarizado. Por ejemplo, un druida que nunca haya estado fuera de un bosque templado no puede convertirse en un oso polar.

Un druida pierde su capacidad para hablar mientras esté en forma animal, debido a que queda limitado a los sonidos que podría realizar un animal normal y no entrenado, aunque puede comunicarse de manera normal con otros animales del grupo general al que pertenezca su nueva forma (el sonido normal que hace un loro salvaje es un graznido, así que cambiar a esta forma no permite el habla.

Tal y como se indica en la tabla 3–8: el druida, los de esta clase podrán utilizar esta aptitud más veces al día a medida que vayan alcanzando los niveles 6.°, 7.°, 10.°, 14.° y 18.°. Además, a 8.° nivel el druida ganará la capacidad de adoptar la forma de un animal Grande; a 11.°, la de uno Menudo; y a 15.°, la de uno Enorme. Los Dados de golpe de la nueva forma no podrán exceder el nivel de druida del personaje. Por ejemplo, un druida no puede adoptar la forma de un oso terrible (una criatura Grande que siempre tiene 12 DG) hasta alcanzar el nivel 12.°, aunque puede comenzar a adoptar formas Grandes a 8.° nivel. A partir de nivel 12.°, un druida se vuelve capaz de utilizar forma salvaje para cambiar a la de una criatura tipo planta, como una broza movediza, con la misma restricción de tamaños que tenga para las formas animales (un druida no puede utilizar esta aptitud para adoptar la forma de una planta que no sea una criatura, como un árbol o un rosal).

A nivel 16.° un druida también podrá utilizar esta aptitud para adoptar una vez al día la forma de un elemental de agua, aire, fuego o tierra, de tamaño Pequeño, Mediano o Grande. Estas formas elementales son un añadido a sus usos normales de forma salvaje. Además de los efectos normales de forma salvaje, el druida obtiene todas las aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas del elemental en cuestión. También obtiene las dotes del elemental mientras mantenga la forma salvaje, pero mantiene su propio tipo de criatura (humanoide, en la mayoría de los casos).

A nivel 18.° un druida es capaz de asumir forma elemental dos veces por día, y a nivel 20.° puede hacerlo tres veces por día. A nivel 20.°, un druida puede utilizar su aptitud de forma salvaje para transformarse en un elemental Enorme.

Inmunidad al veneno (Ex): a 9.° nivel, un druida se vuelve inmune a todos los venenos.

Las mil caras (Sb): al alcanzar el nivel 13.°, un druida obtiene la aptitud de cambiar su aspecto a voluntad como si estuviera utilizando el conjuro *alterar el propio aspecto* (pág. 199), pero sólo mientras esté en su forma normal.

Cuerpo eterno (Ex): a partir de nivel 15.°, el druida ya no sufre penalizadores a las características por causa de la edad (consulta la tabla 6–5: efectos del envejecimiento, en la pág. 109) y tampoco se le puede hacer envejecer utilizando medios mágicos; sin embargo, no se librará de los penalizadores que ya sufriera. El personaje seguirá acumulando los bonificadores debidos al envejecimiento y morirá de viejo cuando le llegue la hora.

Ex druidas

Un druida que deje de venerar a la naturaleza, que pase a tener un alineamiento prohibido o que enseñe el lenguaje druídico a alguien que no sea druida, perderá todos sus conjuros y aptitudes druídicas (incluyendo su compañero animal, pero no las competencias en armas, armaduras y escudos), y no podrá seguir adquiriendo niveles de esta clase hasta que expíe sus faltas (consulta la descripción del conjuro *expiación*, en la pág. 242).

Conjunto inicial del druida semielfo

Armadura: pieles (+3 a la CA, penalizador de armadura –3, velocidad 20', 25 lb)

Escudo de madera pesado (+2 a la CA, penalizador de armadura –2, 10 lb).

Armas: cimitarra (1d6, crít. 18-20/×2, 4 lb, a una mano, cortante).

Clava (garrote de roble): (1d6, crít. ×2, 10', 3 lb, a una mano, contundente).

Honda (1d4, crit. x2, 50', 0 lb, Mediana, contundente).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 4 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Concentración	4	Con	—
Supervivencia	4	Sab	—
Sanar	4	Sab	—
Trato con animales	4	Car	—
Saber (naturaleza)	4	Int	—
Escuchar	4	Sab	—
Avistar	4	Sab	—

Dote: Inscribir rollo de pergamino.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Bolsa con diez balas para honda. Acebo y muérdago. Tres antorchas.

Compañero animal: lobo (consulta el *Manual de monstruos* para obtener más detalles).

Oro: 1d6 po.

Soveliss

EXPLORADOR

Los bosques albergan a criaturas astutas y feroces, como los sangrientos osos lechuza y las maliciosas bestias trémulas. Pero hay alguien más astuto y fuerte que esos monstruos: el explorador, un hábil cazador en ese terreno. Sabe moverse por el bosque como si estuviera en su propio hogar (de hecho lo está) y conoce a sus presas con una peligrosa (para ellas) profusión de detalles.

Aventuras: los exploradores suelen aceptar el papel de protectores, ayudando a la gente que vive en los bosques o viaja por ellos. Además, suelen guardar rencor a determinados tipos de criaturas y buscan la menor oportunidad de buscarlas y destruirlas. Los exploradores también pueden partir de aventuras por las mismas razones que los guerreros.

Peculiaridades: el explorador puede utilizar un amplio grupo de armas y es un combatiente muy capacitado. Sus habilidades le permiten sobrevivir en la intemperie, encontrar a sus presas y evitar ser detectado. Además, conoce especialmente bien a ciertos tipos de criaturas, razón por la que le cuesta menos encontrar y derrotar a sus enemigos. Por último, un explorador experimentado posee tal vínculo con la naturaleza que puede llegar a extraer poder de ella para lanzar conjuros divinos (de forma muy parecida a como lo hacen los druidas).

TABLA 3–9: EL EXPLORADOR

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios 1.°	2.°	3.°	4.°
1.°	+1	+2	+2	+0	Empatía salvaje, 1.er enemigo predilecto, rastrear	—	—	—	—
2.°	+2	+3	+3	+0	Estilo de combate	—	—	—	—
3.°	+3	+3	+3	+1	Aguante	—	—	—	—
4.°	+4	+4	+4	+1	Compañero animal	0	—	—	—
5.°	+5	+4	+4	+1	2.° enemigo predilecto	0	—	—	—
6.°	+6/+1	+5	+5	+2	Estilo de combate mejorado	1	—	—	—
7.°	+7/+2	+5	+5	+2	Zancada forestal	1	—	—	—
8.°	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador veloz	1	0	—	—
9.°	+9/+4	+6	+6	+3	Evasión	1	0	—	—
10.°	+10/+5	+7	+7	+3	3.er enemigo predilecto	1	1	—	—
11.°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Maestría con el estilo de combate	1	1	0	—
12.°	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	—
13.°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camuflaje	1	1	1	—
14.°	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15.°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4.° enemigo predilecto	2	1	1	1
16.°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17.°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Esconderse a plena vista	2	2	2	1
18.°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19.°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20.°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5.° enemigo predilecto	3	3	3	3

Alineamiento: los exploradores pueden ser de cualquier alineamiento. La mayoría son buenos y se dedican a la protección de zonas salvajes. Cumpliendo con este papel, el explorador busca y destruye (o expulsa) a las criaturas malignas que amenazan su región. Los exploradores buenos también protegen a los que viajan por zonas despobladas, actuando como guías y a veces también como protectores inadvertidos. La mayoría de los exploradores son también caóticos, ya que prefieren seguir el curso marcado por la naturaleza o sus propios corazones en lugar de unas leyes estrictas. Aunque poco frecuentes, los exploradores malignos merecen el mismo temor que inspiran, porque disfrutan con la crueldad más desalmada de la naturaleza e intentan emular a sus depredadores más terribles; obtienen sus conjuros divinos del mismo modo que los exploradores buenos, pues la naturaleza se muestra indiferente ante los conceptos del bien y el mal.

Religión: aunque los exploradores obtienen sus conjuros divinos gracias al poder de la naturaleza, pueden venerar a la deidad que prefieran, igual que hace el resto de los mortales. Ehlonna, diosa de los bosques, y Obad-Hai, dios de la naturaleza, son las deidades más adoradas por los exploradores, aunque algunos prefieren dioses más relacionados con la guerra.

Trasfondo: algunos exploradores adquieren su entrenamiento formando parte de grupos militares de naturaleza especial, pero la mayoría de ellos aprenden gracias a maestros solitarios que los aceptan como aprendices y ayudantes. Los exploradores de un mismo maestro pueden considerarse iguales, aunque también es posible que rivalicen por alcanzar la categoría de "mejor discípulo" y, por tanto, ganarse el derecho a heredar la fama del maestro.

Razas: los elfos suelen ser exploradores pues en el bosque se sienten como en casa y poseen la elegancia necesaria para moverse en silencio. Igualmente, los semielfos que sienten el vínculo con el bosque de sus progenitores élficos suelen dedicarse a esto. Los humanos también pueden seguir esta senda, pues saben adaptarse lo suficiente como para desenvolverse a la intemperie aunque no posean un don innato para ello. Para los semiorcos, la carrera de explorador puede resultar mucho más cómoda que la vida entre los crueles y desdeñosos humanos (u orcos). Los exploradores gnomos son más comunes que los guerreros de esta raza, pero aun así, prefieren quedarse en sus propias tierras en lugar de irse de aventuras entre "la gente grande". Los exploradores enanos son muy poco frecuentes, pero pueden resultar muy eficaces. En lugar de vivir a la intemperie en la superficie, se sienten como en casa en las interminables cavernas que hay bajo tierra. En ellas, cazan y destruyen a los enemigos del pueblo enano, haciendo gala de la implacable precisión que caracteriza a esta raza. Los exploradores enanos suelen ser conocidos como "cavernarios". Los exploradores medianos son muy respetados por su capacidad para ayudar a que las comunidades de medianos prosperen mientras llevan a cabo su estilo de vida nómada.

Entre los humanoides salvajes, los gnolls son los únicos en que esta clase es común, pues sus habilidades son ideales para acechar furtivamente a sus presas.

Otras clases: los exploradores se llevan bien con los druidas y, hasta cierto punto, con los bárbaros. Es sabido que suelen discutir con los paladines pues, aunque compartan objetivos, también suelen tener diferencias con ellos en cuanto a estilo, tácticas, enfoque, filosofía y estética. Como los exploradores no suelen buscar apoyo ni amistad en los demás, tampoco les cuesta mucho tolerar a los que son muy diferentes a ellos, como los magos estudiosos y los clérigos predicadores. Simplemente, no les molestan lo suficiente como para que tales diferencias les hagan sentir incómodos.

Papel en el juego: el mejor papel para un explorador es el de batidor y combatiente secundario. Sin la armadura pesada del guerrero o la potencia imparable del bárbaro, el explorador debe centrarse en ataques oportunistas y a distancia. La mayoría de los exploradores utilizan a sus compañeros animales como centinelas, para reconocer el terreno o para ayudarles en combate.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los exploradores tienen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Destreza es importante para los exploradores porque procuran vestir armadura ligera y porque varias de sus habilidades cláseas se basan en esa característica. La Fuerza también es importante para ellos, pues suelen enzarzarse en combate con frecuencia. Varias habilidades del explorador se basan en la Sabiduría. Para tener acceso a los conjuros más poderosos de su clase, necesitan tener una puntuación de 14 o más en esta característica (de hecho, necesitan tener al menos 11 en Sabiduría para lanzar siquiera conjuros de su clase). Es más, una de las habilidades que caracterizan al explorador, su capacidad para rastrear enemigos, está basada en la Sabiduría.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades cláseas

Las habilidades de la clase (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Trepar (Fue), Uso de cuerdas (Des). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (6 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del explorador.

Competencia con armas y armaduras: un explorador es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras y con los escudos (menos los escudos paveses).

Enemigo predilecto (Ex): en el 1.er nivel, el explorador puede escoger un tipo de criatura de entre las de la tabla 3–10: enemigos predilectos del explorador. Gracias al minucioso estudio de sus enemigos y al entrenamiento en las técnicas adecuadas para combatirlos, el explorador gana un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza tales habilidades contra las criaturas de ese tipo. De un modo similar, recibe un bonificador +2 en las tiradas de daño con armas contra ese tipo de criaturas.

Al alcanzar el 5.º nivel, y cada cinco niveles a partir de entonces (10.º, 15.º y 20.º), el explorador podrá elegir un nuevo enemigo predilecto de los de la tabla. Además, en cada una de estas ocasiones, el bonificador que posea contra un único tipo de enemigo predilecto (incluido el que acaba de elegir, si así lo desea) se incrementará en +2. Por ejemplo, un explorador de 5.º nivel tiene dos enemigos predilectos; contra uno obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia y en las tiradas de daño, y contra el otro tiene un +2. A nivel 10.º tiene tres enemigos predilectos, y obtiene un bonificador +2 adicional que puede adjudicar a cualquiera de sus tres enemigos predilectos. Así, los bonificadores podrían ser +4, +4, +2 o +6, +2, +2.

Si el explorador elige humanoides o ajenos como enemigos predilectos, también debe elegir un subtipo asociado, tal y como se indica en la tabla. Si una criatura específica cae dentro de más de una categoría de enemigo predilecto (por ejemplo, los diablos son tanto ajenos malignos como ajenos legales), los bonificadores del explorador no se apilan, sino que se limita a utilizar el bonificador mayor. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener más información sobre los tipos de criaturas.

Tabla 3–10: Enemigos predilectos del explorador

Tipo (Subtipo)	Ejemplos
Aberraciones	contemplador
Ajenos (agua)	tojanida
Ajenos (aire)	sagifalco
Ajenos (buenos)	ángel
Ajenos (caóticos)	demonio
Ajenos (fuego)	salamandra
Ajenos (legales)	formícida
Ajenos (malignos)	diablo
Ajenos (nativos)	tiflin
Ajenos (tierra)	xorn
Animales	oso
Bestias mágicas	bestia trémula
Cienos	cubo gelatinoso
Constructos	gólem
Dragones	dragón negro
Elementales	acechador invisible
Fata	dríada
Gigantes	ogro
Humanoides (acuáticos)	sirénido
Humanoides (elfos)	elfo
Humanoides (enanos)	enano
Humanoides (gnolls)	gnoll
Humanoides (gnomos)	gnomo
Humanoides (humanos)	humano
Humanoides (medianos)	mediano
Humanoides (orcos)	orco
Humanoides (reptilianos)	kóbold
Humanoides (trasgoides)	gran trasgo
Humanoides monstruosos	minotauro
Muertos vivientes	zombi
Plantas	broza movediza
Sabandijas	arañas monstruosa

Rastrear: los exploradores obtienen Rastrear (consulta la pág. 101) como dote adicional.

Empatía salvaje (Ex): un explorador puede utilizar el lenguaje corporal, la vocalización y el comportamiento para mejorar la actitud de un animal (como un oso o un lagarto gigante). Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia realizada para mejorar la actitud de una persona (ver pág. 71). El explorador tira 1d20 y suma su nivel de explorador y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes normalmente son malintencionados.

Para utilizar la empatía salvaje, el explorador y el animal deben ser capaces de estudiarse mutuamente, lo cual implica que en condiciones normales deben estar a un máximo de 30' el uno del otro. Generalmente, influenciar a un animal de este modo requiere 1 minuto pero, como sucede al influenciar a personas, es posible que se requiera más o menos tiempo.

Un explorador también puede utilizar esta aptitud para influenciar a bestias mágicas con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 (como un basilisco o un guiralón), pero en ese caso el explorador recibe un penalizador de –4 a la prueba.

Estilo de combate (Ex): a 2.º nivel, un explorador debe elegir qué estilo de combate desea seguir de entre dos opciones: tiro con arco o combate con dos armas. Esta elección afecta a los rasgos de clase del personaje pero no restringe su selección de dotes o aptitudes especiales de modo alguno.

Si el explorador elige tiro con arco, se considera que posee la dote Disparo rápido, incluso si no reúne los prerrequisitos normales de esta.

Si elige combate con dos armas, se considera que posee la dote Combate con dos armas, incluso si no reúne los prerrequisitos normales de esta.

Los beneficios del estilo elegido por el explorador sólo se aplican cuando éste lleva armadura ligera o va sin armadura. Pierde todos los beneficios de su estilo de combate si lleva armadura intermedia o pesada.

Aguante: un explorador obtiene Aguante (pág. 89) como dote adicional a 3.er nivel.

Compañero animal (Ex): a 4.º nivel, un explorador obtiene un compañero animal, elegido de la siguiente lista: águila, búho, caballo (ligero o pesado), camello, halcón, lobo, perro, perro de monta, poni, rata terrible, serpiente (víbora Pequeña o Mediana) o tejón. Si la campaña del DM tiene lugar parcial o totalmente en un entorno acuático, este puede añadir las siguientes criaturas a la lista de opciones del explorador: calamar, marsopa y tiburón Mediano. Este animal es un camarada leal que acompaña al explorador en sus aventuras tal y como sea apropiado para su especie (por ejemplo, una criatura acuática no puede acompañar al explorador en aventuras terrestres y no debería ser elegida por un personaje no acuático sin que medien circunstancias excepcionales). En la mayoría de los casos, el compañero animal actúa como una montura, centinela, batidor o animal de caza, más que como protector.

Esta aptitud funciona como la aptitud de druida del mismo nombre (ver pág. 35), salvo en que el nivel efectivo de druida del explorador es la mitad de su nivel de explorador. Por ejemplo, el compañero animal de un explorador de 4.º nivel sería el equivalente al compañero animal de un druida de 2.º nivel. Un explorador puede elegir de una lista alternativa de compañeros animales tal y como pueden hacer los druidas, aunque de nuevo su nivel efectivo de druida es la mitad de su nivel de explorador. Así, debe ser al menos un explorador de 8.º nivel para elegir de la lista de druida de compañeros animales para 4.º nivel, y si elige uno de estos animales su nivel efectivo de druida se verá reducido en 3, hasta 1.er nivel. Como les sucede a los druidas, un explorador no puede elegir un animal alternativo si su elección reduciría su nivel efectivo de druida por debajo del 1.º.

Conjuros: a partir del 4.º nivel, el explorador adquiere la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros de magia divina (el mismo tipo disponible al clérigo, druida y paladín), elegidos de la lista de conjuros del explorador (pág. 191). Un explorador debe elegir y preparar sus conjuros con antelación (ver más adelante).

Para preparar o lanzar un conjuro, el personaje ha de tener una puntuación en Sabiduría igual o superior a 10 + el nivel del conjuro (Sab 10 para conjuros de 1.er nivel, Sab 12 para conjuros de 2.º nivel, etc). La Clase de dificultad de las salvaciones contra los conjuros de explorador es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del explorador.

Como otros lanzadores de conjuros, un explorador sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 3–9: el explorador. Además, recibe con-

juros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Sabiduría (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). Cuando la tabla 3–6 indica que el explorador obtiene 0 conjuros por día de un determinado nivel de conjuros (por ejemplo, conjuros de 1.er nivel para un explorador de 4.º nivel), solamente obtiene los conjuros adicionales para ese nivel correspondientes a su puntuación de Sabiduría. A diferencia del clérigo, el explorador no tiene acceso a ningún conjuro ni poder garantizado de dominio.

Un explorador prepara y lanza conjuros del mismo modo que lo hace un clérigo, aunque no puede perder un conjuro preparado para lanzar un conjuro de *curar* en su lugar. Un explorador puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de explorador, suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, aunque durante la meditación de ese día deberá elegir qué conjuros va a preparar.

Hasta 3.er nivel un explorador no tiene nivel de lanzador, y a partir de 4.º nivel su nivel de lanzador es la mitad de su nivel de explorador.

Estilo de combate mejorado (Ex): a 6.º nivel, las capacidades de un explorador en el estilo de combate elegido (tiro con arco o combate con dos armas) mejoran. Si eligió tiro con arco a 2.º nivel, se considera que posee la dote Disparos múltiples (pág. 96), incluso aunque no reúna los prerrequisitos normales para ella.

Si el explorador eligió combate con dos armas a 2.º nivel, se considera como si tuviese la dote Combate con dos armas mejorado (pág. 92), incluso aunque no reúna los prerrequisitos necesarios para ella.

Como antes, los beneficios del estilo elegido por el explorador sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o va sin armadura. Pierde todos los beneficios si lleva armadura intermedia o pesada.

Zancada forestal (Ex): a partir de 7.º nivel, el explorador podrá atravesar diversos terrenos naturales (arbustos espinosos, brezos, lugares cubiertos por la maleza, etc.) a velocidad normal y sin sufrir daños, o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo, los terrenos citados que estén encantados o hayan sido manipulados mágicamente seguirán obstaculizando normalmente el avance del explorador.

Rastreador veloz (Ex): comenzando a 8.º nivel, un explorador puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros sin sufrir el penalizador –5 normal. Solamente recibe un penalizador –10 (en lugar del–20 normal) cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Evasión (Ex): a 9.º nivel, un explorador puede evitar incluso los ataques mágicos o insólitos gracias a su gran agilidad. El explorador no sufre daño alguno cuando pasa un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad del daño con un tiro con éxito (como el terrible aliento de un dragón rojo o una *bola de fuego*). Esta aptitud extraordinaria sólo puede utilizarse cuando el explorador viste armadura ligera o no lleva ninguna. Un explorador indefenso (paralizado o inconsciente, por ejemplo) no obtiene el beneficio de evasión.

Maestría con el estilo de combate (Ex): a 11.º nivel, las habilidades del explorador en el estilo de combate elegido (tiro con arco o combate con dos armas) mejoran de nuevo. Si eligió tiro con arco a 2.º nivel, se considera que posee la dote Disparo preciso mejorado (pág. 95), incluso aunque no reúna los prerrequisitos normales para ella.

Si el explorador eligió combate con dos armas a 2.º nivel, se considera como si tuviese la dote Combate con dos armas mayor (pág. 92), incluso aunque no reúna los prerrequisitos necesarios para ella.

Como antes, los beneficios del estilo elegido por el explorador sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o va sin armadura. Pierde todos los beneficios si lleva una armadura intermedia o pesada.

Camuflaje (Ex): un explorador de nivel 13.º o superior puede utilizar la habilidad de Esconderse en cualquier tipo de terreno natural, incluso si el terreno no proporciona cobertura ni ocultación.

Esconderse a plena vista (Ex): mientras esté en algún tipo de terreno natural, un explorador de nivel 17.º o superior puede utilizar la aptitud de Esconderse incluso mientras esté siendo observado.

Conjunto inicial del explorador elfo

Armadura: cuero tachonado (+3 a la CA, penalizador de armadura –1, velocidad 30', 20 lb).

Armas: espada larga (1d8, crít. 19-20/×2, 4 lb, a una mano, cortante). Espada corta, mano torpe (1d6, crít. 19-20/×2, 3 lb, ligera, perforante).

Nota: al atacar con ambas espadas, el explorador sufre un penalizador –4 con su espada larga y un penalizador –8 con su espada corta. Si posee bonificador de Fuerza, sólo habrá que sumar la mitad a las tiradas de daño realizadas con la espada corta, que estará empuñada por la mano torpe, pero se suma el bonificador de Fuerza completo a las tiradas de daño realizadas con la espada larga.

Arco largo (1d8, crít. ×3, inc. de distancia 100', 3 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 6 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Supervivencia	4	Sab	—
Esconderse	4	Des	–1
Moverse sigilosamente	4	Sab	–1
Escuchar	4	Sab	—
Avistar	4	Sab	—
Saber (naturaleza)	4	Int	—
Trepar	4	Fue	–1
Sanar	4	Sab	—
Nadar	4	Fue	–2
Buscar	4	Int	—

Tordek

Dote: Disparo a bocajarro.

Enemigo predilecto: bestias mágicas.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero, tres antorchas, carcaj con 20 flechas.

Oro: 2d4 po.

GUERRERO

A esta clase pertenecen el caballero embarcado en una búsqueda (*NdC: como la del Santo Grial*), el señor feudal dedicado a la conquista, el campeón del rey, el infante de elite, el mercenario veterano y el rey bandido. Los guerreros pueden ser leales defensores de los necesitados, crueles merodeadores o valientes aventureros. Algunos son bellísimas personas, dispuestos a enfrentarse a la muerte a cambio de un bien superior. Sin embargo, otros se encuentran entre las peores gentes que es posible hallar, y matan sin escrúpulos para obtener un beneficio personal, o incluso por deporte. Los guerreros que no van de aventuras pueden ser soldados, guardias, guardaespaldas, campeones o matones dedicados al crimen. Los seguidores de esta clase que van de aventuras se llaman a sí mismos guerreros, mercenarios, sicarios o, simplemente, aventureros.

Aventuras: la mayoría de los guerreros consideran que las aventuras, asaltos y misiones peligrosas son su labor. Algunos tienen jefes que les pagan regularmente, mientras que otros prefieren vivir igual que los que buscan yacimientos de mineral, corriendo grandes riesgos con la esperanza de

conseguir un botín de iguales proporciones. Ciertos guerreros son más cívicos y utilizan sus habilidades de combate para proteger a los que corren peligro y no tienen posibilidades de defenderse por sí mismos. Sin embargo, sean cuales fueren sus motivaciones originales, los guerreros suelen terminar sucumbiendo a la emoción del combate y la aventura.

Peculiaridades: de todas las clases, la del guerrero es la mejor capacitada para el combate (de ahí su nombre). Los guerreros están familiarizados con todas las armas y armaduras corrientes. Además de su potencial para el combate en general, todo guerrero desarrolla especialidades de carácter propio. Uno de ellos podría estar particularmente capacitado para usar ciertas armas y otro podría estarlo para ejecutar maniobras insólitas. A medida que adquieren experiencia, consiguen más oportunidades para desarrollar sus habilidades marciales. Gracias a su dedicación a las maniobras de combate, pueden dominar relativamente rápido incluso las más difíciles.

Alineamiento: los guerreros pueden ser de cualquier alineamiento. Los guerreros buenos suelen ser cruzados y dedicarse a la persecución y erradicación del mal. Los legales podrían ser campeones que defendieran las tierras de su señor o a los que vivan en ellas. Los guerreros caóticos pueden ser mercenarios vagabundos. Los guerreros malignos tienden a ser matones y villanos mezquinos que se limitan a tomar lo que desean por la fuerza bruta.

Religión: los guerreros suelen venerar a Heironeous, dios del valor; a Kord, dios de la fuerza; a San Cuthbert, dios del justo castigo; a Hextor, dios de la tiranía; o a Erythnul, dios de la matanza. Pueden estar al servicio de un dios para dedicarse a él como si fueran cruzados o sólo por tener alguien a quien rezar antes de arriesgar sus vidas una vez más.

Trasfondo: los guerreros tienen varias formas de acabar dedicándose a esta profesión. La mayoría de ellos han recibido una instrucción formal en el ejército de algún noble o, como mínimo, en una milicia local. Otros son autodidactas; toscos, pero puestos a prueba en numerosas ocasiones. Un guerrero puede haber optado por la espada como forma de escapar de los límites de la granja en la que vivía, o por seguir una orgullosa tradición familiar. Los guerreros carecen de una identidad común y no se consideran ni un grupo ni una hermandad. No obstante, los que proceden de una misma academia, compañía mercenaria o regimiento de un señor sí que hacen gala de cierta camaradería.

Razas: los guerreros humanos suelen ser veteranos que han realizado algún servicio militar, normalmente descendientes de gente corriente. Los enanos dedicados a esta clase casi siempre son antiguos miembros de los grupos militares bien entrenados que protegen los reinos subterráneos de su raza. Normalmente, estos personajes pertenecen a familias de guerreros cuyos linajes se remontan miles de años atrás; dependiendo de tales linajes, los guerreros enanos serán directamente rivales o aliados de los guerreros de otras familias. Los guerreros elfos suelen ser muy hábiles con la espada larga; además, están orgullosos de su aptitud para la esgrima y se muestran ansiosos por demostrar su arte o ponerlo a prueba. Los guerreros semiorcos generalmente son parias autodidactas que han adquirido suficiente habilidad como para ganarse el reconocimiento y algo parecido al respeto. En lugar de irse de aventuras, los guerreros gnomos y medianos suelen quedarse en las tierras de su raza, formando parte de las milicias. Los semielfos rara vez se convierten en guerreros, aunque quizá haya algunos que practiquen el manejo de la espada en honor a la tradición élfica.

Entre los humanoides brutales, son pocos los que logran adquirir la disciplina necesaria para convertirse en guerreros. Sin embargo, los belicosos grandes trasgos suelen tener gran cantidad de guerreros fuertes y diestros.

Otras clases: los guerreros destacan en el combate directo, pero dependen de otros en lo que se refiere a ayuda mágica, curación y exploración del terreno. En un equipo, su labor es cubrir la primera línea, proteger a los compañeros y acabar con los enemigos más duros. Puede que no comprendan los métodos arcanos de los magos ni compartan la fe de los clérigos, pero reconocen perfectamente el valor que éstos tienen para el trabajo en grupo.

Papel en el juego: en la mayoría de los grupos de aventureros el guerrero actúa como combatiente de cuerpo a cuerpo, cargando al fragor de la batalla mientras sus compañeros le apoyan con conjuros, ataques a distancia y otros efectos. Los guerreros que prefieren el combate a distancia puede ser realmente mortíferos, aunque sin otro apoyo para el cuerpo a cuerpo pueden encontrarse en primera línea de combate con más frecuencia de la que quisieran.

Regdar

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los guerreros poseen las siguientes estadísticas.

Características: la Fuerza es particularmente importante para los guerreros porque mejora sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y daño. La Constitución también es importante, pues les concede una cantidad mayor de puntos de golpe que necesitarán en sus numerosas batallas. La Destreza será de gran utilidad para los guerreros que deseen ser buenos arqueros o tener acceso a ciertas dotes orientadas hacia esa característica; sin embargo, las pesadas armaduras que suelen vestir reducen las ventajas de poseer una Destreza elevada.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del guerrero (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Trato con animales (Car), Trepar (Fue). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del guerrero.

Competencia con armas y armaduras: los guerreros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras (pesadas, intermedias y ligeras) y con todos los escudos (incluidos los escudos paveses).

Dotes adicionales: en el 1.er nivel, el guerrero obtiene una dote adicional relacionada con el combate, además de la que consiguen los demás personajes de 1.er nivel y la que se concede a los humanos. Los guerreros obtienen una dote adicional más en el 2.º nivel y otra más cada dos niveles de guerrero posteriores (en el 4.º, 6.º, 8.º, 10.º, 12.º, 14.º, 16.º, 18.º y 20.º). Estas dotes adicionales deben elegirse de entre las dotes señaladas como dotes adicionales de guerrero en la tabla 5–1: dotes (pág. 90). Un guerrero sigue teniendo que cumplir los prerrequisitos de una dote adicional, incluyendo mínimos de puntuación de característica y de ataque base (consulta el Capítulo 5: dotes, para encontrar las descripciones de éstas y sus prerrequisitos).

Ilustración de T. Lockwood

Tabla 3–11: el guerrero

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Dote adicional
2.º	+2	+3	+0	+0	Dote adicional
3.º	+3	+3	+1	+1	
4.º	+4	+4	+1	+1	Dote adicional
5.º	+5	+4	+1	+1	
6.º	+6/+1	+5	+2	+2	Dote adicional
7.º	+7/+2	+5	+2	+2	
8.º	+8/+3	+6	+2	+2	Dote adicional
9.º	+9/+4	+6	+3	+3	
10.º	+10/+5	+7	+3	+3	Dote adicional
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Dote adicional
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Dote adicional
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Dote adicional
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Dote adicional
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Dote adicional

Estas dotes han de añadirse a las que los personajes de cualquier clase consiguen cada tres niveles de experiencia (tal y como se indica en la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22). A la hora de escoger las que consiga cada tres niveles, el guerrero no estará limitado a la lista de dotes adicionales de guerrero.

Conjunto inicial del guerrero enano

Armadura: cota de escamas (+4 a la CA, penalizador de armadura –4, velocidad 20', 30 lb).

Escudo pesado de madera (+2 a la CA, penalizador de armadura –2, 10 lb.)

Armas: hacha de guerra enana (1d10, crít. ×3, 8 lb, a una mano, cortante).

Arco corto (1d6, crít. ×3, inc. de distancia 60', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades igual a 2 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Trepar	4	Fue	–6
Saltar	4	Fue	–6
Montar	4	Des	—
Nadar	4	Fue	–12
Intimidar	4	Car	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—
Buscar (tc)	2	Int	—
Avistar (tc)	2	Sab	—

Dote: Soltura con un arma (hacha de guerra enana).

Dote adicional (guerrero): si la puntuación de Fuerza es de 13 o mayor, Ataque poderoso; si es de 12 o menor, Iniciativa mejorada.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero, carcaj con 20 flechas.

Oro: 4d4 po.

Hechicero

Los hechiceros hacen magia igual que los poetas escriben sus poesías: gracias a un talento innato, perfeccionado mediante la práctica. No tienen libros, mentores ni teorías; sólo poder en bruto que controlan a voluntad.

Algunos hechiceros afirman que por sus venas corre sangre de dragón, y puede que sea cierto; de todos es sabido que ciertos dragones poderosos pueden adoptar forma humanoide, e incluso tener amantes de ese tipo; además, demostrar que un hechicero no tuvo un antepasado dragón suele ser tarea difícil. A menudo, los seguidores de esta clase son asombrosamente bellos y poseen cierto exotismo que demostraría su insólita herencia. Aun así, la afirmación de que los hechiceros son en parte dracónicos puede ser una exageración infundada, inventada por ciertos seguidores de esta clase; o bien un chismorreo envidioso, concebido por aquellos que carecen del don de la hechicería.

Aventuras: el hechicero típico se va de aventuras para mejorar sus habilidades, pues sólo podrá incrementar la fuerza de éstas poniéndolas a prueba. El poder del hechicero es innato y forma parte de su alma. Para muchos de ellos, desarrollarlo es ya de por sí una búsqueda, sin importar el uso que quieran hacer de él.

Algunos hechiceros buenos sienten la necesidad de demostrar su valía a los demás, ganándose un sitio en una sociedad en la que su poder les hace diferentes. Por su parte, los hechiceros malignos no sólo se sienten apartados del resto de la gente, sino que también se creen superiores, y van de aventuras para conseguir poder con el que dominar a los que están por debajo de ellos.

Peculiaridades: los hechiceros lanzan sus conjuros gracias a un poder innato, no por haberse educado a conciencia en ciertas habilidades: su magia es más intuitiva que lógica. Conocen menos conjuros que los magos y consiguen conjuros poderosos con menor rapidez que ellos, pero pueden lanzarlos con mayor frecuencia y no necesitan ni elegirlos ni prepararlos de antemano. Además, tampoco se especializan en escuelas, como hacen los magos.

Al conseguir sus poderes sin tener que someterse a tantos años de riguroso estudio como los magos, los hechiceros no tienen el trasfondo de saber arcano que comparten la mayoría de los magos. Sin embargo, tienen más tiempo para aprender habilidades de combate, y son competentes con las armas sencillas.

Alineamiento: para un hechicero, la magia es un arte intuitivo, no una ciencia. La hechicería favorece más al espíritu libre, caótico y creativo que a la mente disciplinada; por tanto, los hechiceros suelen sentirse un poco más inclinados hacia el caos que hacia la ley.

Religión: algunos prefieren a Boccob, dios de la magia, mientras que otros veneran a Wee Jas, diosa de la magia y la muerte. Sin embargo, muchos de ellos siguen a otras deidades, o a ninguna en absoluto (normalmente, la fe en Boccob o Wee Jas se transmite a los magos a través de sus mentores, pero la mayoría de los hechiceros son autodidactas y carecen de un maestro que les inicie).

Trasfondo: los hechiceros desarrollan unos poderes rudimentarios al alcanzar la pubertad. Sus primeros conjuros son imperfectos, espontáneos, incontrolables y, a veces, incluso peligrosos. Una familia en cuyo seno haya un hechicero en ciernes puede verse alterada por culpa de extraños sonidos y luces, llegando incluso a pensar que su hogar está embrujado. Finalmente, el joven hechicero comprende el poder que posee sin haberlo buscado. A partir de ese momento, el personaje podrá empezar a practicar y mejorar sus facultades.

A veces, uno de ellos es lo bastante afortunado como para que se haga cargo de él otro hechicero, más viejo y experimentado, que le enseñe a comprender y a utilizar sus nuevos poderes. Sin embargo, la mayoría de ellos se encuentran solos, siendo temidos por sus antiguos amigos y sin hallar comprensión en su familia.

Los hechiceros carecen de sentido de identidad como grupo. Al contrario que los magos, obtienen poco a cambio de compartir sus conocimientos y no tienen ningún incentivo importante que les anime a colaborar.

Razas: la mayoría de los hechiceros son humanos o semielfos, pero el talento innato para la hechicería es impredecible y puede aparecer en cualquiera de las razas comunes.

Los lanzadores de conjuros arcanos procedentes de tierras salvajes o pertenecientes a las razas de humanoides brutales tienen más posibilidades de ser hechiceros que magos. Los kóbold tienen muchas posibilidades de seguir esta clase, pues defienden con ferocidad (e incoherencia) la teoría de la "sangre de los dragones".

Otras clases: los hechiceros consideran que tienen más en común con los seguidores de otras clases autodidactas, como druidas y pícaros; de hecho, entran en conflicto de vez en cuando con los miembros de clases más disciplinadas, como paladines y monjes. Como lanzan los mismos conjuros que los magos pero de un modo diferente, los hechiceros a veces compiten con éstos.

Papel en el juego: un hechicero tiende a definir su papel basándose en su elección de conjuros. Un hechicero que se concentre en conjuros que causan daño se convertirá en el centro del poder ofensivo del grupo. Otro puede confiar en magia más sutil, como encantamientos e ilusiones, y adoptar por ello un papel más tranquilo. Un grupo con un hechicero debería pensar seriamente en incluir un segundo lanzador de conjuros, como un bardo, clérigo, druida o incluso un mago, para compensar la falta de versatilidad de este. Al tener una fuerte presencia que les permite impresionar a los demás, los hechiceros tienden a ser el "rostro" de los grupos de aventureros, dedicándose a negociar, regatear y hablar con la gente. Los conjuros del hechicero le ayudan a influir en los demás u obtener información; por tanto, es un excelente candidato para el puesto de espía o diplomático de un grupo de aventureros.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los hechiceros poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina el poder con el que los hechiceros pueden llegar a lanzar sus conjuros, la cantidad de sortilegios que pueden ejecutar diariamente y lo difíciles de resistir que son éstos (ver 'Conjuros', más adelante). Al igual que los magos, los hechiceros se ven muy beneficiados por tener puntuaciones elevadas en Destreza y Constitución.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d4.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del hechicero (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.^er^ nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Hennet

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del hechicero.

Competencia con armas y armaduras: los hechiceros son competentes con todas las armas sencillas, pero no son competentes con ningún tipo de armadura ni escudo. Una armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos arcanos del hechicero, lo cual puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fracasen.

Conjuros: los hechiceros lanzan conjuros arcanos (el mismo tipo de sortilegios disponibles para los bardos y magos), extraídos principalmente de la lista de conjuros de hechicero/mago (pág. 191). Pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan sin tener que prepararlos con antelación como haría un mago o un clérigo.

Para poder aprender o lanzar un conjuro, el hechicero ha de tener un Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro a ejecutar (Car 10 para conjuros de nivel 0, Car 11 para conjuros de nivel 1.°, etc.). La CD de los TS contra los conjuros de hechicero equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del hechicero.

Como otros lanzadores de conjuros, un hechicero sólo pueden lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros viene en la tabla 3–12: el hechicero. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Carisma (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8).

La selección de conjuros de esta clase está muy limitada. Todo hechicero empieza a jugar cono-

TABLA 3–12: EL HECHICERO

	Ataque	S. de	S. de	S. de		Conjuros diarios									
Nivel	base	Fort.	Ref.	Vol.	Especial	0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°
1.°	+0	+0	+0	+2	Convocar a un familiar	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.°	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3.°	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4.°	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5.°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6.°	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.°	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8.°	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.°	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10.°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12.°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14.°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15.°	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16.°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17.°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18.°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19.°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20.°	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

TABLA 3–13: CONJUROS CONOCIDOS POR EL HECHICERO

Nivel	Conjuros conocidos 0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5.º	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6.º	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7.º	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8.º	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9.º	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10.º	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11.º	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12.º	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13.º	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14.º	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15.º	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16.º	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17.º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18.º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19.º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20.º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

ciendo cuatro conjuros de nivel 0 (también llamados "trucos") y otros dos de 1.er nivel (todos ellos a elección del jugador). Con cada nivel que adquiera, el personaje ganará uno o más conjuros nuevos, tal y como se indica en la tabla 3–13: conjuros conocidos por el hechicero (a diferencia de la cantidad de conjuros diarios, la cantidad de conjuros conocidos por el hechicero no se ve afectada por su bonificador de Carisma, aunque éste exista; las cantidades indicadas en la tabla 3–13 son fijas). Tales sortilegios pueden ser comunes, extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago (pág. 191), o conjuros insólitos que el hechicero haya llegado a comprender de algún modo mediante el estudio. Por ejemplo, un hechicero que tenga un rollo de pergamino o un libro de conjuros que detalle un sortilegio insólito de hechicero/mago (es decir, uno que no se encuentre en la lista de conjuros de hechicero/mago que aparece en este libro) podrá seleccionarlo como nuevo conjuro cuando suba al siguiente nivel (siempre y cuando sea del nivel de conjuro apropiado, claro está). No obstante, el hechicero no podrá aprender conjuros más deprisa por este método.

Al alcanzar 4.º nivel, y en cada nivel par posterior (6.º, 8.º, etc.), un hechicero puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conocía. A todos los efectos, el hechicero "pierde" el conjuro antiguo a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro que intercambia, y debe ser al menos dos niveles menor que el del conjuro de nivel más alto que el bardo pueda lanzar. Por ejemplo, al alcanzar 4.º nivel, un hechicero puede cambiar un único conjuro de nivel 0 (dos niveles por debajo del conjuro de hechicero de nivel más alto que puede lanzar, que es de 2.º) por otro conjuro diferente de nivel 0. A 6.º nivel, puede intercambiar un conjuro de nivel 0 o un conjuro de 1.er nivel (ya que ahora puede lanzar conjuros de hechicero de 3.er nivel) por un conjuro diferente del mismo nivel. Un hechicero sólo puede intercambiar un único conjuro en cada nivel, y debe elegir si realiza o no el cambio al mismo tiempo que obtiene los nuevos conjuros conocidos por subir ese nivel.

FAMILIARES

Los familiares están unidos mágicamente a sus amos y, en cierto sentido, puede decirse que son una misma criatura. Eso permite, por ejemplo, que el hechicero pueda lanzar un conjuro con alcance personal sobre su familiar aunque en condiciones normales sólo pudiera hacerlo sobre sí mismo. Un familiar es un animal normal que obtiene nuevos poderes y se convierte en una bestia mágica cuando es convocado para servir a un hechicero o mago. Conserva la apariencia, Dados de golpe, ataque base, salvaciones base, habilidades y dotes del animal normal que fue en el pasado, pero se le considera como una bestia mágica en lugar de cómo un animal en lo que respecta a cualquier efecto que dependa del tipo de criatura. Por ello, por ejemplo, un druida/hechicero no puede utilizar a su compañero animal como familiar.

Un familiar proporciona aptitudes especiales a su amo (un mago o un hechicero), tal y como se muestra en la tabla a continuación. Estas aptitudes especiales sólo se aplican cuando el amo y el familiar no se encuentran a más de una milla de distancia el uno del otro.

Los niveles de diferentes clases a las que se les conceda un familiar (como hechicero y mago) se apilan a efectos de determinar las aptitudes del familiar que dependen del nivel de su amo.

Familiar	Especial
Búho	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Avistar en las sombras
Comadreja	El amo obtiene un bonif. +2 en los Tiros de salvación de Reflejos
Cuervo[1]	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Tasación
Gato	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Mov. sigilosamente
Halcón	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Avistar con buena luz
Lagarto	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Trepar
Murciélago	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Escuchar
Rata	El amo obtiene un bonif. +2 en los Tiros de salvación de Fortaleza
Sapo	El amo obtiene +3 puntos de golpe
Serpiente[2]	El amo obtiene un bonif. +3 en las pruebas de Engañar

[1] Un familiar cuervo puede hablar un idioma a elección de su amo como aptitud sobrenatural.

[2] Víbora Menuda.

Familiar: utiliza los valores básicos para una criatura de su mismo tipo (tal y como aparecen en el *Manual de monstruos*), pero con los siguientes cambios:

Dados de golpe: trátalo como si tuviera el mismo nivel de experiencia que su amo a la hora de calcular los efectos relacionados con los DG. Si el total normal del familiar fuera mayor, utilízalo como DG.

Puntos de golpe: el familiar tiene la mitad del total de puntos de golpe poseídos por su amo (sin incluir puntos de golpe temporales), redondeando las fracciones a la baja. Por ejemplo, si Hennet tuviera 9 pg en 2.º nivel, su familiar tendría 4.

Ataques: utiliza el ataque base del amo, calculado a partir de todas sus clases. Para calcular el bonificador al ataque cuerpo a cuerpo del familiar cuando lleve a cabo un ataque con armas naturales, utiliza el modificador de Destreza o el de Fuerza (el que sea más alto). El daño será el mismo que pueda infligir una criatura normal del mismo tipo.

Tiros de salvación: el familiar utiliza la salvación base de su amo (calculada a partir de todas sus clases), siempre y cuándo ésta sea mayor que la suya (Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +0). El familiar utiliza sus propios modificadores de característica a las salvaciones, y no comparte ningún otro bonificador que pueda tener el amo en sus salvaciones (por objetos mágicos o dotes, por ejemplo).

Habilidades: utiliza los rangos de habilidad normales para un animal de ese tipo o los del amo (los que sean mejores para cada caso) para todas las habilidades en las que el amo o el familiar tengan algún rango. En cualquier caso, el familiar utiliza sus propios modificadores de característica. Sin importar el modificador total de habilidad de un familiar, algunas habilidades (como Artesanía) pueden estar más allá de sus capacidades.

Descripción de las aptitudes de los familiares: todos los familiares poseen aptitudes especiales (o se las otorgan a sus amos) según el nivel combinado poseído por su amo en todas las clases que conceden familiares, tal y como se muestra en la tabla siguiente. Las aptitudes que se dan a continuación son acumulativas.

Ajuste de armadura natural: el número de esta columna indica una mejora en el bonificador de armadura natural del familiar y representa la resistencia sobrenatural de la criatura.

Int: la puntuación de Inteligencia del familiar. Estas criaturas son tan listas como las personas (aunque no tienen por qué serlo tanto como las personas listas).

Alerta (Ex): la presencia del familiar agudiza los sentidos de su amo. Cuando el animal esté al alcance de la mano de su amo, éste ganará la dote Alerta (pág. 89).

A diferencia de un mago o un clérigo, un hechicero no necesita preparar sus conjuros con antelación. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, asumiendo que no haya utilizado toda su asignación de conjuros diarios para el nivel del conjuro. Por ejemplo, a 1.er nivel, el hechicero Hennet puede lanzar cuatro conjuros de 1.er nivel por día: tres por ser de 1.er nivel (ver la tabla 3–12: el hechicero), más uno gracias a su puntuación de Carisma de 15 (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). No obstante, solamente conoce dos conjuros de 1.er nivel: *dormir* y *proyectil mágico* (ver la tabla 3–13: conjuros conocidos por el hechicero). Así, en un día normal, puede lanzar cualquier combinación de esos dos conjuros un total de cuatro veces. No tiene que decidir con antelación qué conjuros lanzará.

Familiar: un hechicero puede obtener un familiar, cosa que le llevará 24 horas y exigirá el gasto de materiales mágicos por valor de 100 po. Los familiares son bestias mágicas que parecen animales pequeños y son inusualmente fuertes e inteligentes. Estas criaturas hacen las veces tanto de compañeros como de sirvientes.

El hechicero puede escoger el tipo de animal que desea conseguir, y el poder de éste aumentará a medida que el hechicero vaya subiendo de nivel.

Si el familiar muere (o su amo decide abandonarlo), el hechicero deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 15). Si falla, perderá 200 PX por nivel de hechicero; un tiro con éxito reducirá a la mitad esa pérdida de puntos de experiencia. Sin embargo, el total de puntos de experiencia del hechicero nunca puede quedar por debajo de 0 como resultado de la pérdida o abandono de un familiar. Por ejemplo, Hennet es un hechicero de 3.er nivel y tiene 3.230 PX cuando su familiar búho muere a manos de un osgo. El personaje pasa la salvación y, por tanto, pierde 300 PX, quedando por debajo de los 3.000 PX y volviendo a 2.º nivel (consulta la *Guía del Dungeon Master* para las reglas sobre la pérdida de niveles). Un familiar muerto o abandonado no puede ser reemplazado hasta haber transcurrido un año y un día. Los familiares muertos pueden ser revividos igual que los personajes, pero no perderán ni un nivel ni un punto de Constitución cuando tenga lugar tan afortunado acontecimiento.

Un personaje con más de una clase que proporcione un familiar sigue pudiendo tener sólo uno en cualquier momento dado.

Conjunto inicial del hechicero humano

Armadura: ninguna (velocidad 30').

Armas: lanza corta (1d6, crít. ×2, inc. de distancia 20', 2 lb, a una mano, perforante).

Ballesta ligera (1d8, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 80', 4 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Int.

Habilidades	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Concentración	4	Con	—
Saber (arcano)	4	Int	—
Engañar	4	Car	—
Reunir información (tc)	2	Car	—
Diplomacia (tc)	2	Car	—
Esconderse (tc)	2	Des	0
Moverse sigilosamente (tc)	2	Des	0

Compartir conjuros: a discreción del amo, cualquier conjuro que lance sobre sí mismo (pero no las aptitudes sortílegas) puede afectar a la vez a su familiar; para ello, el animal debe encontrarse a un máximo de 5' del personaje. Si la duración del conjuro es distinta de la instantánea y el familiar se aleja a más de 5' de su amo, la magia dejara de afectarle, y no le afectará de nuevo aunque vuelva a acercarse a su dueño antes de expirar la duración del sortilegio. Además, el personaje podrá lanzar sobre su familiar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" (como si fuera un conjuro de toque a distancia) en lugar de ejecutarlo sobre sí mismo. El amo y el familiar podrán compartir conjuros aunque éstos no afecten normalmente a criaturas del tipo del familiar (bestia mágica).

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud funciona cuando el familiar sufre un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para recibir sólo la mitad del daño; si el animal tiene éxito en el tiro, no sufrirá daño en absoluto; si falla, sufrirá sólo la mitad del daño.

Vínculo de empatía (Sb): el amo comparte con su familiar un vínculo de empatía con un alcance máximo de una milla. El personaje no podrá ver a través de los ojos de su animal, pero ambos podrán comunicarse empáticamente. Debido a la naturaleza limitada del vínculo, sólo se pueden comunicar emociones generales (como miedo, hambre, felicidad, curiosidad). Nótese que la escasa Inteligencia de un familiar cuyo amo sea de bajo nivel limitará lo que el animal es capaz de comunicar o comprender; hasta los familiares inteligentes ven el mundo de forma distinta a la de los humanos, por lo que los malentendidos siempre son posibles.

Debido al vínculo de empatía, el amo poseerá la misma relación que tenga su animal con los objetos o lugares. Por ejemplo, si el familiar de un personaje hubiera visto una habitación, su amo podría teleportarse hasta ella como si la hubiera visto con sus propios ojos.

Transmitir conjuros de toque (Sb): si el amo es de 3.er nivel o superior, el familiar puede transmitir los conjuros de toque de su amo. Cuando el amo lanza un sortilegio de este tipo, puede designar a su familiar como "el que toca", aunque para ello el amo y el familiar deben estar en contacto en el momento de lanzar el conjuro. A continuación, el familiar podrá transmitir el conjuro de toque igual que podría hacer su amo. Igual que en condiciones normales, el conjuro de toque se disipará si el amo lanza otro sortilegio.

Comunicarse con su amo (Ex): si el amo es de nivel 5.º o superior, él y su familiar pueden comunicarse verbalmente como si estuvieran hablando en un idioma común. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Comunicarse con animales de su mismo tipo (Ex): si el amo es al menos de 7.º nivel, el familiar puede comunicarse con animales que sean más o menos de su mismo tipo (incluyendo la variedad terrible de ese animal): los búhos, cuervos y halcones con los pájaros; las comadrejas con criaturas de la familia de los mustélidos (comadrejas, visones, turones, armiños, mofetas, glotones y tejones); los gatos con los felinos; los lagartos y las serpientes con los reptiles, los murciélagos con los murciélagos; las ratas con los roedores; los sapos con los anfibios. La conversación se verá limitada por la Inteligencia de las criaturas con las que hable el familiar.

Resistencia a conjuros (Ex): si el amo es de nivel 11.º o superior, el familiar obtiene una resistencia a conjuros igual al nivel de su dueño +5. Para afectar a un familiar con un conjuro, el lanzador debe realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador; ver 'Resistencia a conjuros', pág. 177) que iguale o supere la resistencia a conjuros del animal.

Escudriñar por medio del familiar (St): cuando el amo es de nivel 13.º o superior, puede escudriñar por medio del familiar (como si estuviera lanzando el conjuro escudriñamiento) una vez al día.

Nivel de clase del amo	Ajuste de armadura natural	Int	Especial
1.º-2.º	+1	6	Alerta, compartir conjuros, evasión mejorada, vínculo de empatía
3.º-4.º	+2	7	Transmitir conjuros de toque
5.º-6.º	+3	8	Comunicarse con su amo
7.º-8.º	+4	9	Comunicarse con animales de su mismo tipo
9.º-10.º	+5	10	—
11.º-12.º	+6	11	Resistencia a conjuros
13.º-14.º	+7	12	Escudriñar por medio del familiar
15.º-16.º	+8	13	—
17.º-18.º	+9	14	—
19.º-20.º	+10	15	—

Dote: Dureza.

Dote adicional: Conjurar en combate.

Conjuros conocidos: conjuros de nivel 0: *detectar magia, leer magia, luz, sonido fantasma.*

Conjuros de 1.er nivel: *dormir, proyectil mágico.*

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Linterna sorda, 5 pintas de aceite. Bolsa para componentes de conjuro. Estuche con 10 virotes.

Oro: 3d4 po.

MAGO

Unas cuantas palabras ininteligibles y una breve gesticulación bastan para obtener un poder mayor que el de los tajos de un hacha de batalla; al menos, cuando tales palabras y gestos proceden de un mago. Estas acciones tan sencillas hacen que la magia parezca cosa fácil, pero en realidad sólo indican vagamente la gran cantidad de tiempo que los magos deben pasar estudiando sus libros para preparar los conjuros que deseen lanzar, y los años dedicados al aprendizaje de las artes mágicas.

Los magos dependen del estudio minucioso para poder crear su magia. Se dedican a examinar volúmenes viejos y mohosos, discuten la teoría de la magia con sus colegas y practican las artes menores siempre que pueden. Para un mago, la magia no es un talento, sino un arte complejo y gratificante.

Aventuras: los magos emprenden sus aventuras siendo precavidos y previsores. Cuando están preparados, puede utilizar sus conjuros con efectos devastadores, pero cuando les pillan por sorpresa, los seguidores de esta clase son muy vulnerables. Normalmente buscan conocimiento, poder y recursos para poder llevar a cabo sus estudios, pero nada impide que compartan las mismas motivaciones que el resto de los aventureros, ya sean nobles o viles.

Peculiaridades: la fuerza del mago reside en sus conjuros; todo lo demás es secundario. Estos personajes van conociendo nuevos sortilegios a medida que experimentan y adquieren experiencia, además de poder aprenderlos gracias a otros magos. Aparte de ir conociendo nuevos conjuros, los magos pueden aprender a manipularlos con el tiempo, consiguiendo que lleguen más lejos, funcionen mejor o, de alguna otra forma, mejoren.

Algunos magos prefieren especializarse en un tipo concreto de magia. Tal especialización hace que el personaje sea más poderoso en la materia escogida, pero le impide ejecutar algunos de los conjuros ajenos a su campo (consulta 'Especialización en una escuela', en la pág. 48).

Como un hechicero, un mago puede llamar a un familiar: un pequeño compañero animal de naturaleza mágica que se pondrá a su servicio. Estas criaturas son los únicos amigos de verdad que tienen algunos magos.

Alineamiento: en general, los magos tienden más a la ley que al caos, porque el estudio de la magia recompensa a aquellos que son disciplinados. Sin embargo, los ilusionistas y transmutadores son maestros, respectivamente del engaño y el cambio; por tanto, suelen preferir el caos a la ley.

Religión: normalmente, los magos veneran a Boccob, dios de la magia. Algunos, en especial los nigromantes (o, simplemente los misántropos), prefieren a Wee Jas, diosa de la muerte y la magia. Se sabe que los nigromantes malignos adoran a Nerull, dios de la muerte. Sin embargo, el conjunto de los magos se preocupa más por sus estudios que por su vida espiritual.

Trasfondo: los magos consideran camaradas o rivales a los demás seguidores de esta clase. Los magos tienen mucho en común aunque pertenezcan a culturas o tradiciones mágicas muy distintas, pues todos ellos se basan en las leyes universales de la magia. Al contrario que los guerreros o los pícaros, los magos se consideran parte de un grupo diverso, pero inconfundible. En las tierras civilizadas, donde estudian en academias, escuelas o cofradías, los magos suelen identificarse, tanto a sí mismos como los unos a los otros, en base a su pertenencia a una organización concreta. Aunque un mago perteneciente a una cofradía podría mirar con aires de superioridad a un mago rural que hubiera aprendido sus artes gracias a un ermitaño senil, jamás le negaría su identidad como seguidor de esta clase.

Razas: los humanos empiezan a practicar la magia por diversas razones: curiosidad, ambición, ansia de poder o, simplemente, gusto personal. Los magos humanos tienden a ser prácticos e innovadores, creando nuevos conjuros o utilizando los viejos de forma creativa.

Los elfos se sienten fascinados por la magia, y muchos de ellos se convierten en magos por puro amor al arte. Los magos de esta raza se consideran artistas, y tienen en gran estima a la magia, considerándola un misterio maravilloso (al contrario que los magos humanos, mucho más pragmáticos, para los que la magia se parece más a un conjunto de trucos y herramientas).

La magia de ilusión resulta tan sencilla para los gnomos que convertirse en ilusionista es prácticamente natural para los más brillantes y dotados de talento de la raza. Hay muy pocos magos gnomos que no se especialicen en la escuela de ilusión, pero los que no lo hacen tampoco están mal vistos.

Los magos semielfos sienten tanto la atracción por la magia de los elfos como el impulso de conquista y comprensión de los humanos. Algunos de los magos más poderosos son de esta raza.

TABLA 3–14: EL MAGO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios 0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°
1.°	+0	+0	+0	+2	Convocar a un familiar, Inscribir rollo de pergamino	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.°	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5.°	+2	+1	+1	+4	Dote adicional	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6.°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7.°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8.°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9.°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10.°	+5	+3	+3	+7	Dote adicional	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11.°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12.°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13.°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14.°	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15.°	+7/+2	+5	+5	+9	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16.°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17.°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18.°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19.°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20.°	+10/+5	+6	+6	+12	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Los magos enanos y medianos son muy poco frecuentes porque sus sociedades no fomentan el estudio de la magia. Los magos semiorcos son aún más raros porque hay muy pocos en la raza con cerebro suficiente como para dedicarse a ello.

Los drow (elfos malignos que viven bajo tierra) suelen ser magos, pero esta clase apenas tiene seguidores entre los humanoides salvajes.

Otras clases: los magos prefieren colaborar con seguidores de otras clases. Les encanta lanzar conjuros mientras los guerreros fuertes los protegen, "potenciar con magia" a los pícaros para enviarlos a explorar, y depender de la curación divina de los clérigos. Es posible que los seguidores de ciertas clases, como los hechiceros, pícaros y bardos, no les parezcan gente demasiado seria, pero tampoco se dedican a juzgar a los demás.

Papel en el juego: el papel del mago depende en parte de su selección de conjuros, aunque la mayoría de los magos comparten ciertas funciones similares. Son una de las clases de lanzadores de conjuros más orientadas al ataque, con una gran variedad de opciones disponibles para neutralizar a sus enemigos. Algunos magos proporcionan un gran apoyo a sus compañeros mediante sus conjuros, mientras que otros pueden centrarse en la adivinación y otros aspectos de la magia.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los magos poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Inteligencia determina el poder con el que los magos pueden llegar a lanzar sus conjuros, la cantidad de sortilegios que pueden ejecutar diariamente y lo difíciles de resistir que son éstos (ver 'Conjuros', más abajo). Una Destreza alta les resulta muy útil, pues los bonificadores a la Clase de armadura convienen a los personajes que visten poca armadura. Una buena Constitución concede al mago una mayor cantidad de puntos de golpe, recurso del que los seguidores de esta clase andan muy escasos.

Mialee

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d4.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del mago (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, escogidas individualmente) (Int). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) ×4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del mago.

Competencia con armas y armaduras: los magos son competentes con las siguientes armas: ballesta (tanto ligera como pesada), bastón, clava y daga. No son competentes con ningún tipo de armadura ni con los escudos. Cualquier tipo de armadura supondrá un obstáculo para los movimientos del mago, lo cual puede hacer que fallen sus conjuros (siempre y cuándo éstos posean componentes somáticos).

Conjuros: los magos lanzan conjuros arcanos (el mismo tipo de conjuros disponible para hechiceros y bardos), elegidos de la lista de conjuros de hechicero/mago(pág. 191). Un mago debe elegir y preparar sus conjuros con antelación (ver más adelante).

Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, el mago ha de tener una Inteligencia de al menos 10 + el nivel del conjuro a ejecutar (Int 10 para conjuros de nivel 0, Int 11 para conjuros de nivel 1.º, etc.). La CD de los TS contra los conjuros de mago equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del mago.

Como otros lanzadores de conjuros, un mago sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros figura en

CONJUROS ARCANOS Y ARMADURAS

Los magos y los hechiceros no saben usar con eficacia ningún tipo de armadura. Nada les impide ponérselas (aunque se moverán torpemente con ellas), entrenarse en su uso adecuado (con las diversas dotes de Competencia con armaduras ligeras, intermedias y pesadas y la dote Competencia con escudos) ni escoger una opción multiclase que les sirva para aprender a utilizarlas (consulta 'Personajes multiclase' al final de este mismo capítulo). Sin embargo, aunque un mago o hechicero vistan una armadura con la que sean competentes, ésta podrá interferir en el uso de sus conjuros.

La mayoría de los personajes lo pasan mal lanzando conjuros arcanos cuando llevan puesta una armadura o llevan escudos (consulta 'Fallo de conjuros arcanos', en la pág. 122). La armadura supone un obstáculo para los complicados gestos que deben realizar al ejecutar cualquier conjuro que posea un componente somático (o sea, la mayoría). Consulta la tabla 7–6: armadura y escudos (pág. 123) para ver las posibilidades de fallo de conjuro arcano de los magos o hechiceros que vistan los distintos tipos de armaduras.

En contraste, los bardos no sólo saben cómo llevar una armadura ligera de manera efectiva, sino que también pueden ignorar la posibilidad de fallo de conjuro arcano de este tipo de armaduras. No obstante, tampoco saben llevar armaduras más pesadas de manera efectiva, y deben aprender, o bien adquiriendo la dote apropiada de Competencia con armadura (intermedia o pesada) o adquirir una clase (como la de guerrero) que les otorgue esta competencia como rasgo de clase. Un bardo que lleve una armadura más pesada que la ligera o utilice cualquier tipo de escudo, incurre en las posibilidades de fallo de conjuro arcano normales, incluso aunque sea competente con ella.

Si un conjuro carece de componente somático, los lanzadores de magia arcana pueden utilizarlo sin problemas aunque lleven puesta una armadura. Tales sortilegios pueden ser ejecutados aunque su lanzador tenga las manos atadas o esté siendo apresado (sin embargo, las pruebas de Concentración deberán seguir aplicándose). Además, la dote metamágica Conjurar sin moverse permite al lanzador preparar o lanzar un sortilegio a un nivel superior al normal sin necesidad de componente somático; por tanto, podría aprovechar ese método para lanzar conjuros llevando puesta una armadura y sin posibilidad de que fallo de conjuro arcano. Consulta el Capítulo 5: dotes, para averiguar más sobre las dotes metamágicas como Conjurar sin moverse.

la tabla 3–16: el mago. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Inteligencia (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8).

Al contrario que los bardos y los hechiceros, los magos pueden aprender cualquier cantidad de conjuros (consulta 'Escribir un nuevo sortilegio en un libro de conjuros', en la pág. 179). Un mago debe elegir y preparar sus conjuros con antelación, tras dormir adecuadamente durante la noche y dedicando una hora a estudiar con su libro de conjuros. Mientras está estudiando, el mago decide qué conjuros va a preparar (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', pág. 177).

Idiomas adicionales: el mago puede reemplazar uno de los idiomas adicionales de que disponga gracias a su raza (consulta el Capítulo 2: razas) por el dracónico. Muchos de los viejos volúmenes de magia están escritos en dracónico y la mayoría de aprendices de mago lo aprenden como parte de sus estudios.

Familiar: el mago puede adquirir un familiar exactamente del mismo modo que un hechicero. Para obtener más detalles, consulta tanto la descripción de esa clase como el recuadro dedicado a los familiares que la acompaña.

Inscribir rollo de pergamino: a 1.er nivel, los magos obtienen la dote adicional Inscribir rollo de pergamino, lo cual les permite crear rollos de pergamino de naturaleza mágica (consulta la dote, en la pág. 99, y 'Creación de objetos mágicos', en la *Guía del Dungeon Master*).

Dotes adicionales: el mago gana una dote adicional en los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º; sin embargo, ésta ha de ser una dote metamágica, de creación de objeto o Maestría en conjuros. El mago sigue teniendo que cumplir todos los prerrequisitos de cualquier dote adicional, incluyendo nivel de lanzador mínimo (consulta el Capítulo 5 para las descripciones de las dotes y sus prerrequisitos).

Nebin [ilusionista gnomo]

Estas dotes adicionales se añaden a las que los personajes de cualquier clase adquieren al subir de nivel (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22), las cuales no tienen por qué ser metamágicas ni de creación de objetos.

Libros de conjuros: para preparar sus sortilegios, los magos deben estudiar sus libros de conjuros diariamente (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', en la pág. 177). Un mago no puede preparar un conjuro no escrito en su libro, salvo *leer magia*, que todos los magos pueden preparar de memoria.

Un mago comienza el juego con un libro de conjuros que contiene todos los conjuros de mago de nivel 0 (salvo los pertenecientes a las escuelas prohibidas, si las hay; consulta 'Especialización en una escuela', en esta página) y otros tres de 1.er nivel a elección del jugador. Además, el libro incluirá un conjuro más de 1.er nivel por cada punto que el mago tenga en su bonificador de Inteligencia (consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la pág. 8). Cada vez que el mago adquiera un nuevo nivel, obtendrá dos nuevos sortilegios de un nivel (o niveles) que sea capaz de lanzar (según el nivel de experiencia nuevo). Por ejemplo, cuando un mago alcanza el 5.º nivel de experiencia, ya puede lanzar conjuros de 3.er nivel. En ese punto, puede añadir dos nuevos conjuros

ESPECIALIZACIÓN EN UNA ESCUELA

Una escuela es una de las ocho agrupaciones de conjuros que existen, cada una de las cuales se define por un tema común, como la ilusión o la nigromancia. Si así lo desea, un mago puede especializarse en una escuela de magia (véase más abajo); al hacerlo, el mago podrá lanzar más conjuros de la que elija, pero jamás será capaz de aprender a ejecutar sortilegios de una o más escuelas diferentes. Fundamentalmente, el mago obtendrá un dominio excepcional sobre una escuela concreta, pero descuidará el estudio de otras.

Un mago especialista puede preparar un sortilegio adicional (de la escuela elegida como especialidad) por día y nivel de conjuro; además, obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros para aprender los que pertenezcan a la escuela elegida (consulta 'Añadir conjuros al libro de un mago', en la pág. 178).

A 1.er nivel, el mago debe decidir si se va a especializar, y en caso de ser así debe elegir en qué escuela. A partir de este momento abandona otras dos escuelas de magia (salvo que elija especializarse en adivinación, ver más adelante), que pasarán a ser sus escuelas prohibidas. Por ejemplo, si elige especializarse en conjuración, puede decidir abandonar encantamiento y nigromancia, o evocación y transmutación. Un mago nunca puede elegir adivinación como una de sus dos escuelas prohibidas. Los conjuros de la escuela o escuelas prohibidas no estarán disponibles para el mago, y ni siquiera podrá lanzar esos conjuros a partir de rollos de pergamino o varitas. Una vez elegidas, el mago no podrá cambiar ni su especialización ni sus escuelas prohibidas.

Las ocho escuelas de magia arcana son abjuración, adivinación, conjuración, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia y transmutación. Los sortilegios no pertenecientes a ninguna de estas escuelas reciben el nombre de conjuros universales.

Abjuración: conjuros que protegen, bloquean o destierran. Un especialista en abjuración es un abjurador (Abj).

Adivinación: conjuros que revelan información. Un especialista en adivinación es un adivinador (Adv). A diferencia de otros especialistas, un adivinador sólo debe abandonar una de las otras escuelas.

Conjuración: conjuros que traen criaturas o materiales hasta el lanzador. Un especialista en conjuración es un conjurador (Cjr).

Encantamiento: conjuros que infunden a su receptor alguna propiedad o conceden a su lanzador poder sobre otra criatura. Un especialista en encantamiento es un encantador (Enc).

Evocación: conjuros que manipulan la energía o crean algo a partir de la nada. Un especialista en evocación es un evocador (Evo).

Ilusión: conjuros que alteran la percepción o crean imágenes falsas. Un especialista en ilusión es un ilusionista (Ilu).

Nigromancia: conjuros que manipulan, crean o destruyen la vida o la fuerza vital. Un especialista en nigromancia es un nigromante (Nig).

Transmutación: conjuros que transforman físicamente a su receptor o cambian sus propiedades de forma más sutil. Un especialista en transmutación es un transmutador (Tra).

Universal: no se trata de una escuela, sino de una categoría de conjuros que todos los magos pueden aprender. Un mago no puede elegir universal como una escuela para especializarse ni como una de sus escuelas prohibidas. Sólo un reducido número de conjuros entran dentro de esta categoría.

de 3.er nivel a su libro de conjuros, o bien uno de 2.º nivel y otro de 3.º, o bien cualquier otra combinación de dos conjuros de cualquier nivel entre 1.º y 3.º. Además, los seguidores de esta clase pueden añadir en cualquier momento los conjuros incluidos en los libros de otros magos al suyo propio (consulta 'Añadir conjuros al libro de un mago', en la pág. 178).

Conjunto inicial del mago elfo

Armadura: ninguna (velocidad 30').

Armas: bastón (1d6/1d6, crít. ×2, 4 lb, a dos manos, contundente).

Ballesta ligera (1d8, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 80', 4 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 2 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Concentración	4	Con	—
Saber (arcano)	4	Int	—
Descifrar escritura	4	Int	—
Esconderse (tc)	2	Des	0
Moverse sigilosamente (tc)	2	Des	0
Buscar (tc)	2	Int	—
Avistar (tc)	2	Sab	—

Dote: Dureza.

Especialización en una escuela: ninguna.

Libro de conjuros: todos los conjuros de nivel 0; más *convocar monstruos I*, *dormir* y *hechizar persona*; más uno de los siguientes conjuros (a tu elección) por cada punto de tu bonificador de Inteligencia (en caso de tenerlo): *causar miedo*, *imagen silenciosa*, *proyectil mágico* y *rociada de color*.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Diez velas, estuche para mapas, tres hojas de pergamino, tinta, cálamo. Bolsa para componentes de conjuro, libro de conjuros. Carcaj con 10 virotes de ballesta.

Oro: 3d6 po.

MONJE

Los monasterios se encuentran desperdigados por el paisaje: pequeños recintos amurallados en los que viven los monjes, gente que busca alcanzar la perfección personal por medio de la acción y la contemplación. Los monjes se entrenan para ser combatientes versátiles en la lucha sin armas ni armaduras. Los monasterios dirigidos por maestros de alineamiento bueno sirven de protección a la gente del lugar. Los monjes, que se encuentran listos para el combate incluso cuando están descalzos y visten ropas de campesino, pueden viajar de un lugar a otro pasando desapercibidos entre la gente y pillando desprevenidos a bandidos, señores de la guerra y nobles corruptos. En contraste, los monasterios dirigidos por maestros malignos suelen gobernar las tierras circundantes valiéndose del terror, prácticamente igual que a lo que sucedería si en su lugar estuviera el castillo de un señor de la guerra malvado. Los monjes malignos son ideales como espías, infiltrados y asesinos.

Sin embargo, es poco probable que el monje como individuo realice grandes esfuerzos para proteger a la plebe o amasar una fortuna. Más bien va a preocuparse por perfeccionar su arte y, por tanto, también su persona. Para ser francos, su objetivo es alcanzar un estado que se encuentra más allá del reino de los mortales.

Aventuras: los monjes consideran que las aventuras son pruebas personales. Aunque no son muy dados a presumir, se muestran dispuestos a practicar sus habilidades con todo obstáculo al que se vean obligados a hacer frente. Los monjes no codician la riqueza material, pero buscan con afán todo aquello que les pueda ayudar a perfeccionar sus artes.

Peculiaridades: el rasgo principal del monje es su aptitud para combatir sin armas ni armadura. Gracias a su riguroso entrenamiento, pueden golpear tan fuerte como si estuvieran armados y atacar más deprisa que un guerrero con su espada.

Aunque los monjes no lanzan conjuros, poseen una magia propia de su clase: pueden canalizar una sutil energía, llamada *ki*, que les permite llevar a cabo hazañas asombrosas. La proeza más conocida de los monjes es su aptitud para aturdir a un oponente por medio de un golpe sin arma. Los monjes también poseen una consciencia sobrenatural de los ataques y pueden esquivarlos aunque no sean conscientes de su proximidad.

A medida que el monje adquiere experiencia y poder, también va mejorando sus aptitudes, tanto las mundanas como las relacionadas con el *ki*; lo que le concede más y más poder sobre sí mismo y, a veces, también sobre los demás.

Alineamiento: el entrenamiento del monje requiere una estricta disciplina. Sólo las gentes de corazón legal son capaces de emprender semejante labor.

Religión: el entrenamiento es la senda espiritual del monje, que encuentra la dirección a seguir en su propio interior y puede comunicarse, ín-

TABLA 3–15: EL MONJE

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Bonificador de ráfaga de golpes	Daño sin arma[1]	Bonificador a la CA	Bonif. a la Velocidad sin armadura
1.º	0	+2	+2	+2	Dote adicional, impacto sin arma, ráfaga de golpes	–2/–2	1d6	+0	+0'
2.º	+1	+3	+3	+3	Dote adicional, evasión	–1/–1	1d6	+0	+0'
3.º	+2	+3	+3	+3	Mente en calma	+0/+0	1d6	+0	+10'
4.º	+3	+4	+4	+4	Impacto ki (mágico), ralentizar caída 20'	+1/+1	1d8	+0	+10'
5.º	+3	+4	+4	+4	Pureza corporal	+2/+2	1d8	+1	+10'
6.º	+4	+5	+5	+5	Dote adicional, ralentizar caída 30'	+3/+3	1d8	+1	+20'
7.º	+5	+5	+5	+5	Plenitud corporal,	+4/+4	1d8	+1	+20'
8.º	+6/+1	+6	+6	+6	Ralentizar caída 40'	+5/+5/+0	1d10	+1	+20'
9.º	+6/+1	+6	+6	+6	Evasión mejorada	+6/+6/+1	1d10	+1	+30'
10.º	+7/+2	+7	+7	+7	Impacto ki (legal), ralentizar caída 50'	+7/+7/+2	1d10	+2	+30'
11.º	+8/+3	+7	+7	+7	Cuerpo diamantino, ráfaga mayor	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+ 30'
12.º	+9/+4	+8	+8	+8	Paso abundante, ralentizar caída 60'	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+ 40'
13.º	+9/+4	+8	+8	+8	Alma diamantina	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40'
14.º	+10/+5	+9	+9	+9	Ralentizar caída 70'	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+40'
15.º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palma temblorosa	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50'
16.º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Impacto ki (adamantino), ralentizar caída 80'	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50'
17.º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Cuerpo eterno, lengua del sol y la luna	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50'
18.º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Ralentizar caída 90'	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60'
19.º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Cuerpo vacío	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60'
20.º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Ralentizar caída cualquier distancia, yo perfecto	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60'

[1] El daño indicado es para monjes Medianos. Para los monjes Pequeños o Grandes consulta la tabla 3–18: daño de los monjes Pequeños y Grandes.

tima y místicamente, con el mundo espiritual, por lo que los seguidores de esta clase no necesitan clérigos ni dioses. Sin embargo, ciertos dioses legales atraen a algunos monjes, que meditan sobre su parecido personal con la deidad e intentan emular sus hazañas. Los tres dioses que más posibilidades tienen de merecer la devoción de un monje son Heironeous, dios del valor; San Cuthbert, dios del justo castigo; y Hextor, dios de la tiranía.

Trasfondo: los monjes suelen entrenarse en un monasterio. La mayoría de ellos son niños cuando entran, siendo enviados allí tras la muerte de sus padres, cuando éstos no tienen suficiente comida para mantenerlos o como compensación de una familia por algún favor realizado por el monasterio. Estando allí, el monje ha de concentrarse tanto en su entrenamiento que apenas conserva sus lazos familiares o locales una vez marcha por su cuenta.

En las ciudades grandes, los monjes maestros abren escuelas en las que enseñan sus artes a todos los que se muestran interesados y son dignos de aprenderlas. Los monjes de tales academias suelen considerar que sus hermanos de los monasterios rurales están bastante atrasados.

Un monje puede sentir un profundo vínculo con su monasterio o escuela, la persona que le enseñó, la tradición en la que se adiestró o las tres cosas. Sin embargo, hay otros que no se sienten unidos más que a su propia senda de desarrollo personal.

Los monjes se reconocen unos a otros como parte de un grupo selecto apartado del resto de la gente. Pueden sentir cierta afinidad, pero les encanta competir unos con otros para comprobar quién posee el *ki* más poderoso.

Razas: los monasterios suelen encontrarse en tierras humanas, que han incorporado este elemento en su siempre cambiante cultura. Por lo tanto, muchos seguidores de esta clase son humanos (o semielfos y semiorcos que viven entre ellos). Los elfos son perfectamente capaces de mostrar una dedicación resuelta y prolongada por un interés, arte o disciplina concretos y, por tanto, algunos de ellos abandonan los bosques para convertirse en monjes. La tradición de esta clase es ajena a la cultura de enanos y gnomos, y los medianos suelen ser demasiado nómadas como para recluirse en un monasterio; por tanto, es muy poco frecuente que enanos, gnomos o medianos se conviertan en monje.

Los humanoides salvajes carecen de una estructura social lo bastante estable como para que los monjes puedan entrenarse; sin embargo, de vez en cuando hay algún niño huérfano o abandonado de una tribu humanoide que termina yendo a parar a un monasterio de tierras civilizadas, o siendo adoptado por un maestro vagabundo. Los maléficos elfos subterráneos conocidos como drow poseen cierta tradición monástica, no muy extendida pero indudablemente poderosa.

Otras clases: a veces, los monjes se muestran distantes con las demás clases por lo poco que tienen en común con sus motivaciones o habilidades. Sin embargo, los monjes reconocen las ventajas de colaborar con otros y demuestran ser compañeros dignos de confianza.

Papel en el juego: el monje funciona mejor como un combatiente oportunista, utilizando su velocidad para entrar y salir del combate rápidamente en lugar de enzarzarse en un cuerpo a cuerpo prolongado. También es excelente actuando como avanzadilla, especialmente si centra sus aptitudes en el sigilo.

Ember

LOCKWOOD

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los monjes poseen las siguientes estadísticas.

Características: la Sabiduría potencia las capacidades especiales del monje, tanto ofensivas como defensivas. La Destreza concede una mejor defensa para los personajes que no llevan armadura, así como bonificadores en algunas habilidades de clase. La Fuerza potencia la aptitud del monje para combatir desarmado.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de golpe: d8.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del monje (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Trepar (Fue). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del monje.

Competencia con armas y armaduras: los monjes son competentes con ciertas armas básicas de los campesinos y algunas armas especiales cuyo uso forma parte del entrenamiento de su clase. La lista completa comprende: ballesta (ligera o pesada), bastón, clava, daga, hacha de mano, honda, jabalina, kama, nunchaku, sai, shuriken y siangham (en el Capítulo 7: equipo, están las descripciones de estas armas). Los monjes no son competentes con armaduras ni escudos (de hecho, muchos de los poderes especiales de los monjes requieren poder moverse sin trabas). Todas las habilidades especiales del monje exigen que éste tenga libertad de movimientos. Cuando visten armadura, utilizan un escudo o llevan una carga mediana o pesada, los monjes pierden su bonificador a la CA y sus aptitudes de movimiento rápido y ráfaga de golpes.

Bonificador a la CA (Ex): los monjes están excelentemente entrenados para esquivar golpes, y desarrollan un "sexto sentido" que les permite apartarse incluso ante ataques inesperados. Cuando van sin armadura y no están cargados, los monjes añaden a la CA su bonificador de Sabiduría (en caso de tenerlo). Además, obtienen un bonificador +1 a la CA en el 5.º nivel, que aumenta en 1 por cada 5 niveles de monje posteriores (+2 a 10.º, +3 a 15.º y +4 a 20.º).

Estos bonificadores a la CA se aplican incluso contra ataques de toque o cuando el monje está desprevenido. Los bonificadores se pierden cuando un monje está inmovilizado o indefenso, o cuando lleva una carga mediana o pesada.

Ráfaga de golpes (Ex): cuando no lleva armadura, un monje puede impactar con una ráfaga de golpes a costa de perder precisión. Al hacerlo, el personaje podrá realizar un ataque adicional con su ataque base más alto, pero tanto este golpe como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador –2. El ataque base modificado resultante se da en la columna de 'Ataque base de ráfaga de golpes' en la tabla 3–15: el monje. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar el monje antes de su siguiente ac-



ción. Cuando un monje alcanza 5.º nivel, el penalizador se reduce a –1, y a 9.º nivel desaparece por completo. Un monje debe utilizar una acción de ataque completo (ver pág. 143) para impactar con una ráfaga de golpes.

Cuando utiliza la ráfaga de golpes, un monje puede atacar solamente con impactos sin armas o con las armas especiales de los monjes (bastón, kama, nunchaku, sai, shuriken y siangham). Puede entremezclar estos dos tipos de ataques a voluntad. Por ejemplo, a 6.º nivel, la monje Ember (*NdC: por razones obvias, hemos renunciado en este caso a utilizar el sustantivo en femenino*) puede realizar un ataque sin armas con un bonificador de ataque de +3 y otro ataque con un arma especial de monje, también con un bonificador de ataque de +3. Cuando utiliza armas como parte de una ráfaga de golpes, un monje aplica su bonificador de Fuerza (no el bonificador de Fue ×1 1/2 o ×1/2) a las tiradas de daño de todos los ataques que tengan éxito, independiente de si esgrime un arma en una o ambas manos. El monje sólo puede utilizar las armas especiales de monje como parte de una ráfaga de golpes.

En el caso del bastón, a efectos de utilizar la aptitud de ráfaga de golpes cada extremo cuenta como un arma independiente. Incluso aunque el bastón requiere dos manos para ser utilizado, un monje puede intercalar impactos sin arma con golpes del bastón, suponiendo que tenga suficientes ataques en su ráfaga de golpes como para hacerlo. Por ejemplo, un monje de 8.º nivel podría realizar dos ataques con el bastón (uno con cada extremo) con un bonificador de ataque de +5 y un impacto sin armas con un bonificador de ataque de +0; o podría atacar con un extremo del bastón y con un impacto sin arma, ambos con un bonificador de ataque de +5, y con el otro extremo del bastón a +0. No obstante, no puede esgrimir ninguna otra arma al mismo tiempo que utiliza un bastón.

Cuando un monje alcanza nivel 11.º, su aptitud de ráfaga de golpes mejora. Además del ataque adicional que obtiene de la ráfaga, recibe un segundo ataque adicional con un bonificador igual a su ataque base total.

Impacto sin arma: los monjes poseen un excelente entrenamiento en el combate sin armas, lo que les concede considerables ventajas a la hora de recurrir a él. A 1.^er^ nivel, un monje obtiene Impacto sin arma mejorado como dote adicional. Los ataques de un monje pueden ser de cualquiera de sus dos puños indistintamente, o incluso de los codos, rodillas y pies. Esto implica que un monje puede realizar impactos sin arma incluso con las manos ocupadas. No existe el ataque con la mano torpe para un monje que ataque sin armas, por lo que siempre aplica su bonificador de Fuerza total a las tiradas de daño de todos sus impactos sin arma.

Normalmente el impacto sin arma de un monje inflige daño letal, pero puede decidir causar en su lugar daño no letal sin que se aplique por ello ningún penalizador a la tirada de ataque. Así mismo, cuando está participando en una presa puede decidir si causa daño letal o no letal (ver pág. 156).

El impacto sin arma de un monje se considera al mismo tiempo arma manufacturada y arma natural en lo que respecta a los conjuros y efectos que mejoran unas u otras (como los conjuros *colmillo mágico* y *arma mágica*).

Además, un monje inflige más daño con sus impactos sin armas del que haría una persona normal, tal y como se muestra en la tabla 3–15: el monje. Este daño sin arma es para los monjes Medianos. Un monje Pequeño infligirá menos daño que la cantidad indicada, mientras que un monje Grande causará más daño; consulta la tabla 3–16: daño de los monjes Pequeños y Grandes.

Tabla 3–16: Daño de los monjes Pequeños y Grandes

Nivel	Daño (monje Pequeño)	Daño (monje Grande)
1.º-3.º	1d4	1d8
4.º-7.º	1d6	2d6
8.º-11.º	1d8	2d8
12.º-15.º	1d10	3d6
16.º-19.º	2d6	3d8
20.º	2d8	4d8

Dote adicional: a 1.^er^ nivel, un monje debe elegir Presa mejorada o Puñetazo aturdidor como dote adicional. A 2.º nivel, debe elegir entre Reflejos de combate y Desviar flechas como dote adicional. A 6.º nivel, debe elegir Derribo mejorado o Desarme mejorado como dote adicional (consulta el Capítulo 5: dotes, para las descripciones). Un monje no necesita reunir los prerrequisitos normalmente necesarios para adquirir estas dotes.

Evasión (Ex): a partir de 2.º nivel, un monje puede evitar hasta los ataques mágicos o insólitos gracias a su gran agilidad. Los monjes no sufren daño alguno cuando pasan un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad del daño con un tiro con éxito (como el terrible aliento de un dragón rojo o una *bola de fuego*). La evasión sólo puede utilizarse cuando el monje viste armadura ligera o ninguna armadura. Un monje indefenso (si está inconsciente o paralizado, por ejemplo), no puede beneficiarse de esta aptitud.

Movimiento rápido (Ex): a partir de 3.^er^ nivel, un monje obtiene un bonificador de mejora a su velocidad, tal y como se muestra en la tabla 3–15. Un monje que vista armadura (aunque sea ligera) o lleve una carga intermedia o pesada perderá esta velocidad adicional.

Mente en calma (Ex): al alcanzar el 3.^er^ nivel, un monje gana un bonificador +2 en sus TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento, pues su meditación y su entrenamiento le permiten oponer mayor resistencia a los ataques enajenadores.

Impacto *ki* (Sb): al alcanzar el 4.º nivel, el ataque sin arma del monje se ve potenciado con el *ki*. Sus ataques sin arma son considerados como armas mágicas a efectos de causar daño a criaturas con reducción del daño (ver 'Reducción del daño' en la *Guía del Dungeon* Master). El impacto *ki* mejora con el nivel del monje. A 10.º nivel, sus impactos sin armas se consideran también armas legales a efectos de infligir daño a criaturas con reducción del daño. A nivel 16.º, sus impactos sin arma son considerados armas adamantinas a efectos de causar daño a criaturas con reducción del daño y para superar la dureza (consulta 'Hacer pedazos un objeto', pág. 165).

Caída ralentizada (Ex): al alcanzar el 4.º nivel y superiores, los monjes pueden aprovechar las paredes que tengan a su alcance para ralentizar sus caídas, sufriendo daño como si la caída en cuestión tuviera 20' menos de los que tiene en realidad. La aptitud del monje para ralentizar las caídas (es decir, reducir la altura efectiva de las caídas cuando se encuentra cerca de una pared) mejora nivel a nivel hasta que, al alcanzar el 20.º, el personaje puede valerse de los muros próximos para ralentizar su caída y caer desde cualquier altura sin sufrir daño alguno. Para obtener más detalles, consulta la columna 'Especial' de la tabla 3–15.

Pureza corporal (Ex): al alcanzar el 5.º nivel, un monje adquiere el control de su sistema inmunológico; por tanto, su organismo se inmuniza contra todas las enfermedades, exceptuando aquellas que tengan naturaleza mágica, como la putridez de momia o la licantropía.

Plenitud corporal (Sb): al alcanzar el 7.º nivel, un monje puede curar sus propias heridas. Esta aptitud le permite recuperar al día una cantidad de puntos de golpe equivalente al doble de su nivel de experiencia, pudiendo repartir el efecto curativo entre varios usos.

Evasión mejorada (Ex): al alcanzar el 9.º nivel, la aptitud de evasión del monje mejora. Seguirá sin sufrir daño cuanto tenga éxito en un TS contra ataques como el arma de aliento de un dragón o una *bola de fuego*, pero a partir de ahora sólo sufrirá la mitad de daño aunque falle las tiradas. Un monje indefenso (si está inconsciente o paralizado, por ejemplo), no puede beneficiarse de esta aptitud.

Cuerpo diamantino (Sb): al alcanzar el 11.º nivel, un monje posee tal control sobre su metabolismo que se inmuniza contra todo tipo de venenos.

Paso abundante (Sb): al alcanzar el 12.º nivel, un monje puede deslizarse mágicamente entre espacios, como al utilizar el conjuro *puerta dimensional*, una vez al día. Su nivel de lanzador para este efecto es la mitad de su nivel de monje (redondeando a la baja).

Alma diamantina (Ex): a 13.^er^ nivel, un monje adquiere una resistencia a conjuros equivalente a su nivel de experiencia + 10. Para poder afectarlo con un sortilegio, el lanzador debe igualar o superar la RC del monje con una prueba de nivel de lanzador (1d20 + el nivel del lanzador; consulta 'Resistencia a conjuros', en la pág. 177).

Palma temblorosa (Sb): a partir del 15.º nivel, un monje puede crear dentro del cuerpo de otra criatura unas vibraciones que, de así quererlo el monje, pueden resultar letales. El monje puede utilizar esta aptitud una vez a la semana y debe anunciar el intento antes de realizar la tirada de ataque. Constructos, cienos, plantas, muertos vivientes, criaturas incorporales y criaturas inmunes a los golpes críticos son inmunes a este ataque. En los demás casos, si el monje logra impactar y la víctima sufre daño a consecuencia del golpe, se considerará que el ataque de palma temblorosa ha tenido éxito. A partir de ese momento, y hasta haber pasado un día por nivel del monje,

éste podrá intentar matar a la víctima cuando lo desee. Para realizar este intento, el monje sólo tiene que desear que el objetivo muera (una acción gratuita), y salvo que este supere un TS de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel del monje + el modificador de Sabiduría del monje), morirá. Si pasa este tiro, la víctima dejará de estar amenazada por ese ataque de palma temblorosa, pero nada impedirá que resulte afectado por un ataque posterior.

Cuerpo eterno (Ex): a partir del nivel 17.º, el monje ya no sufre penalizadores a las características por causa de la edad y tampoco se le puede hacer envejecer utilizando medios mágicos (sin embargo, no se librará de los penalizadores que sufriera de antemano). El personaje seguirá acumulando los bonificadores debidos al envejecimiento y morirá de viejo cuando le llegue la hora.

Lengua del sol y la luna (Ex): los monjes de nivel 17.º o superior pueden hablar con cualquier criatura viviente.

Cuerpo vacío (Sb): a partir del nivel 19.º, un monje puede adoptar cada día el estado etéreo durante un asalto por nivel de monje que posea (como el efecto del conjuro *etereidad*). El personaje podrá volverse etéreo varias veces a lo largo del día, siempre y cuando la cantidad total de asaltos que pase en esa forma no exceda su nivel de monje.

Yo perfecto: al alcanzar el 20.º nivel, el monje habrá armonizado de tal manera su cuerpo con sus habilidad y aptitudes cuasimágicas que se convertirá en una criatura mágica. A partir de entonces, se le considerará un ajeno (una criatura de otros planos) y no un humanoide en lo referente a conjuros y efectos mágicos. Por ejemplo, *hechizar persona* ya no le afecta. Además, el monje gana una reducción del daño de 10/magia; es decir, que ignorará (regenerará instantáneamente) los primeros 10 puntos de daño de todo ataque realizado por un arma no mágica o por un ataque natural realizado por una criatura que no tenga una reducción del daño similar (consulta 'Reducción del daño' en la *Guía del Dungeon Master*). A diferencia de otros ajenos, el monje sí puede ser devuelto de entre los muertos como si fuese un miembro de su anterior tipo de criatura.

Ex monjes

Un monje que deje de ser legal no podrá seguir adquiriendo niveles de esta clase, pero conservará todas sus aptitudes de monje.

Al igual que los seguidores de cualquier otra clase, los monjes pueden ser personajes multiclase, pero tendrán que hacer frente a una restricción especial. Un monje que adquiera una nueva clase o (en caso de ser ya multiclase) gane un nivel en otra clase no podrá seguir incrementando su nivel de monje, aunque conservará todas las aptitudes pertenecientes a la clase.

Conjunto inicial del monje humano

Armadura: ninguna (velocidad 30').

Armas: bastón (1d6/1d6, crít. ×2, 4 lb, a dos manos, contundente).

Honda (1d4, crít. ×2, inc. de distancia 50', 0 lb, contundente).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 5 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Escuchar	4	Sab	—
Trepar	4	Fue	0
Moverse sigilosamente	4	Des	0
Piruetas	4	Des	0
Saltar	4	Fue	0
Escapismo	4	Des	0
Esconderse	4	Des	0
Nadar	4	Fue	0
Equilibrio	4	Des	0

Dote: si tiene una puntuación de Destreza de 13 o más, Esquiva; si su Destreza es de 12 o menor, Iniciativa mejorada.

Dote adicional: si tiene una puntuación de Destreza de 13 o más, Movilidad; si su Destreza es de 12 o menor, Lucha a ciegas.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Tres antorchas. Bolsa con 10 piedras de honda.

Oro: 2d4 po.

PALADÍN

La compasión en la búsqueda del bien, la voluntad para defender la ley y el poder para derrotar al mal; éstas son las tres armas del paladín. Pocos poseen la pureza y devoción que hacen falta para recorrer la senda del paladín, pero esos pocos son recompensados con el poder para proteger, sanar y castigar. En un mundo lleno de magos conspiradores, sacerdotes impíos, dragones sedientos de sangre y demonios de los infiernos, el paladín es la esperanza última que no puede extinguirse.

Aventuras: los paladines se toman muy en serio sus aventuras y tienden a referirse a ellas como "búsquedas o misiones". En el corazón del paladín, hasta las misiones más mundanas son una prueba personal; una oportunidad para demostrar valor, para desarrollar las habilidades marciales, para aprender nuevas tácticas y hallar nuevas maneras de hacer el bien. Aun así, no se sienten verdaderamente realizados hasta que lideran una importante campaña contra el mal en lugar de dedicarse a saquear simples ruinas.

Peculiaridades: la fuerza divina defiende al paladín y le concede poderes especiales; le protege del daño y la enfermedad, le permite curarse por sí mismo y ayuda a que su corazón no sucumba al miedo. El paladín también puede utilizar este poder para ayudar a otros, sanando sus heridas o curando sus enfermedades. Por último, los seguidores de esta clase pueden utilizar este poder para destruir el mal. Hasta el paladín más inexperto es capaz de detectar el mal, y los más experimentados pueden castigar a sus enemigos malignos y expulsar a los muertos vivientes. Además, este poder atrae hasta él a un poderoso corcel, infundiendo fuerza, inteligencia y protección mágica al animal.

Alineamiento: los paladines han de ser legales buenos, y pierden todos sus poderes divinos si se desvían de tal alineamiento. Además, juran seguir un código de conducta que respete la legalidad y la bondad.

Religión: los paladines no tienen por qué ser fieles de una sola deidad; para la mayoría de ellos basta con sentir devoción por la rectitud. Los que profesan una religión en particular suelen preferir a Heironeous, dios del valor, antes que a otros, pero también hay paladines que veneran a Pelor, dios del sol. Los paladines devotos de un dios suelen son muy escrupulosos en lo que se refiere al cumplimiento de sus obligaciones religiosas y suelen ser bien recibidos en todos los templos de su iglesia.

Trasfondo: nadie elige ser paladín; seguir esta clase es responder a una llamada, aceptar un destino personal. Nadie puede convertirse en paladín sólo con la práctica, sin importar lo mucho que se esfuerce. O la naturaleza del paladín está en el interior del personaje, o no lo está en absoluto; no puede obtenerse por medio de un acto voluntario. Sin embargo, puede que alguien no logre reconocer su propio potencial, o que se niegue a cumplir con su destino. Algunos de los que nacen para ser paladines se niegan a contestar a esa llamada, prefiriendo llevar una vida distinta.

Sin embargo, la mayoría de los paladines responden a la llamada y comienzan a entrenarse en la adolescencia. Normalmente, estos muchachos se convierten en ayudantes o escuderos de paladines más experimentados, se entrenan durante años y, finalmente, parten por su cuenta para ayudar a la causa del bien y la justicia. No obstante, otros paladines oyen la llamada en un momento posterior de su vida, después de llevar cierto tiempo dedicándose a otra carrera. Todos los paladines, sin importar cuál sea su trasfondo, reconocen el vínculo eterno que une a todos los seguidores de la clase; un vínculo que va más allá de las culturas, las razas o incluso las religiones. Dos paladines se considerarán camaradas aunque procedan de extremos opuestos del mundo.

Razas: al tener espíritus tan ambiciosos, los humanos son muy buenos como paladines. Los semielfos, que a veces son tan ambiciosos como los humanos, también pueden oír la llamada que les hará seguir esta clase. De vez en cuando hay algún enano que se convierte en paladín, pero probablemente le resulte difícil, pues seguir esta senda implica anteponer sus deberes a los de la familia, el clan y el rey. Hay muy pocos elfos que sean paladines, y esos pocos suelen emprender misiones que les llevan a lugares lejanos, pues las inclinaciones legales de la clase suelen impedir que encuentren su sitio en la sociedad élfica. Los miembros de las demás razas típicas rara vez escuchan la llamada para convertirse en paladines.

No hay precedentes de paladines en las razas de humanoides salvajes.

Otras clases: aunque los paladines están algo apartados de los demás, gustan de asociarse con aquellos cuyas habilidades y facultades complementan las suyas. Suelen llevarse bien con los clérigos buenos y legales, y les gusta colaborar con los que son valientes, honestos y están comprometidos con el bien. Aunque no permiten que sus compañeros lleven a cabo actos malignos, están más que dispuestos a colaborar con todo tipo de gente, por poco que se parezcan a ellos. Los paladines, personajes carismáticos, dignos de confianza y respetados, tienden a ser perfectos para desempeñar el papel de líder de un grupo.

Papel en el juego: el principal papel de un paladín en la mayoría de los grupos es el de combatiente cuerpo a cuerpo, pero también presta otras útiles funciones de apoyo. Es un buen curador secundario, y su elevado Carisma le proporciona muchas oportunidades para adoptar una posición de liderazgo.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los paladines poseen las siguientes estadísticas de clase.

Características: el Carisma incrementa la curación, las facultades curativas de defensa propia y la expulsión de muertos vivientes poseídas por el paladín. La Fuerza también es importante para ellos, debido al papel que desempeña en el combate. Para tener acceso a los conjuros más poderosos de paladín, necesitan tener una puntuación de 14 o más en Sabiduría (de hecho, necesitan tener 11 como mínimo para lanzar siquiera conjuros de su clase).

Alineamiento: legal bueno.

Dado de golpe: d10.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del paladín (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (nobleza y realeza) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab), Trato con animales (Car). Para las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del paladín.

Competencia con armas y armaduras: los paladines son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura (pesadas, intermedias y ligeras) y con los escudos (salvo los escudos paveses).

Aura de bien (Ex): el poder del aura de bien (consulta el conjuro de *detectar el bien*) del paladín es igual a su nivel en esa clase, igual que sucede con el aura de bien de un clérigo de una deidad buena.

***Detectar el mal* (St):** a voluntad, el paladín puede utilizar *detectar el mal* (como el conjuro).

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un paladín puede intentar castigar al mal con un ataque normal de cuerpo a cuerpo; al hacerlo, el personaje añadirá su bonificador de Carisma (en caso de tenerlo) a su tirada de ataque e infligirá un punto de daño adicional por nivel de experiencia que posea. Por ejemplo, un paladín de 13.er nivel armado con una espada larga infligiría 1d8+13 puntos de daño, además de añadir los posibles bonificadores correspondientes a una Fuerza elevada o a los efectos mágicos que aplicaría normalmente. Si el paladín intentara castigar por accidente a una criatura que no fuera maligna, esta aptitud no surtiría efecto, pero aun así contaría como un intento disponible gastado para ese día.

A nivel 5.º y cada cinco niveles adicionales, el paladín puede castigar al mal una vez adicional por día, tal y como se indica en la tabla 3–17: el paladín, hasta un máximo de cinco veces al día a nivel 20.º.

Alhandra

TABLA 3–17: EL PALADÍN

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Aura de bien, castigar al mal 1/día *detectar el mal*	—	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Imposición de manos, gracia divina	—	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Aura de valor, salud divina	—	—	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Expulsar muertos vivientes	0	—	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Castigar al mal 2/día, montura especial	0	—	—	—
6.º	+6/+1	+5	+2	+2	*Quitar enfermedad* 1/semana	1	—	—	—
7.º	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8.º	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9.º	+9/+4	+6	+3	+3	*Quitar enfermedad* 2/semana	1	0	—	—
10.º	+10/+5	+7	+3	+3	Castigar al mal 3/día	1	1	—	—
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	*Quitar enfermedad* 3/semana	1	1	1	—
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Castigar al mal 4/día, *quitar enfermedad* 4/semana	2	1	1	1
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	*Quitar enfermedad* 5/semana	3	2	2	1
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Castigar al mal 5/día	3	3	3	3

Gracia divina (Sb): a 2.º nivel, un paladín obtiene un bonificador igual a su modificador de Carisma (en caso de ser positivo) en todos sus TS.

Imposición de manos (Sb): comenzando a 2.º nivel, un paladín con una puntuación de Carisma de 12 o mayor puede curar heridas (las suyas o las de otros) por medio de su toque. Cada día, puede curar una cantidad de puntos de golpe equivalente a su nivel de experiencia multiplicado por su bonificador de Carisma. Por ejemplo, un paladín de 7.º nivel con un Carisma de 16 (bonificador +3) podría curar un máximo de 21 puntos diarios. Un paladín puede dividir su curación entre varias criaturas, y no tiene por qué aprovechar toda su capacidad de una sola vez. Utilizar la imposición de manos es una acción estándar.

De manera alternativa, un paladín puede utilizar parte o la totalidad de su poder curativo para infligir daño a criaturas muertas vivientes. Utilizar la imposición de manos de este modo requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, y no provoca ataques de oportunidad. El paladín decide cuántos puntos de su asignación diaria desea utilizar como daño después de lograr tocar con éxito a una criatura muerta viviente.

Aura de valor: a partir de 3.er nivel, el paladín es inmune al miedo (mágico o de cualquier otra naturaleza). Todos los aliados que se encuentren a 10' o menos de él ganarán un bonificador +4 de moral en todos sus TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona mientras el paladín esté consciente, pero no si está inconsciente o muere.

LA MONTURA DEL PALADÍN

La montura de un paladín es superior a otros especímenes de su raza y posee poderes especiales, tal y como se muestra a continuación. La montura estándar de un paladín de tamaño Mediano es un caballo de guerra pesado, y la de un paladín Pequeño, un poni de guerra (consulta las estadísticas más adelante). Puedes llegar a un acuerdo con tu DM para elegir otro tipo de montura, como un perro de monta (para un paladín mediano) o un tiburón Grande (para un paladín en una campaña acuática). Las monturas de los paladines son consideradas bestias mágicas, no animales, en lo que respecta a todos los efectos que dependen del tipo del objetivo (aunque conserven los DG, ataque base, salvaciones, puntos de habilidades y dotes de una criatura de tipo animal).

Nivel del paladín	DG adicion.	Ajuste armadura natural	Ajuste de Fue	Int.	Especial
5.º-7.º	+2	+4	+1	6	Compartir conjuros, compartir Tiros de salvación, evasión mejorada, vínculo de empatía
8.º-10.º	+4	+6	+2	7	Velocidad mejorada
11.º-14.º	+6	+8	+3	8	Dar órdenes a criaturas de su especie
15.º-20.º	+8	+10	+4	9	Resistencia a conjuros

Montura del paladín: utiliza las estadísticas básicas para una criatura del tipo de la montura, tal y como se proporcionan en el *Manual de monstruos*, pero realiza los cambios necesarios para tener en cuenta los atributos y aptitudes indicados en la tabla y que se describen a continuación.

DG adicionales: este valor equivale a una cantidad de DG adicionales (d8), a los que se aplicará el modificador de Constitución individualmente (de la manera habitual). Recuerda que los DG adicionales mejorarán los valores de los ataques base y las salvaciones base de la montura. El ataque base de una montura especial es igual al de un clérigo de un nivel igual a los DG de la montura. Una montura tiene salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas (trátala como un personaje con nivel igual a los DG del animal). La montura obtiene puntos de habilidad y dotes adiciones por los DG adicionales, tal y como sucede normalmente cuando se avanzan los DG de un monstruo (consulta el *Manual de monstruos*).

Ajuste de armadura natural: el número de esta columna indica una mejora en el bonificador de armadura natural de la montura, y representa la resistencia sobrenatural de la cabalgadura de un paladín.

Ajuste de Fue: añade este valor a la puntuación de Fuerza de la montura.
Int: la puntuación de Inteligencia de la montura.

Compartir conjuros: a discreción del paladín, cualquier conjuro (pero no las aptitudes sortílegas) que lance sobre sí mismo puede afectar a la vez a su montura; para ello, el animal debe encontrarse a un máximo de 5' del personaje. Si la duración del conjuro fuera distinta de la instantánea y la montura se alejara a más de 5' del paladín, la magia dejaría de afectar al animal (aunque éste volviera a acercarse a su dueño antes de expirar la duración del sortilegio). Además, el personaje podrá lanzar sobre su montura un conjuro cuyo objetivo sea "tú" (como si fuera un conjuro de toque a distancia) en lugar de ejecutarlo sobre sí mismo. El paladín y la montura podrán compartir conjuros aunque éstos no afecten normalmente a criaturas del tipo del corcel (bestia mágica).

Compartir Tiros de salvación: en cada TS, la montura utilizará su salvación base o la del paladín, la que sea más favorable de las dos. La montura aplica sus propios modificadores de característica a las salvaciones, y no comparte ningún otro bonificador a las salvaciones que pudiera tener su amo (como los proporcionados por objetos mágicos o dotes).

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud funciona cuando la montura sufre un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para recibir sólo la mitad del daño; si el animal tiene éxito en el tiro no sufrirá daño en absoluto; si falla, sufrirá sólo la mitad del daño.

Vínculo de empatía (Sb): el paladín comparte con su montura un vínculo de empatía con un alcance máximo de una milla. El personaje no podrá ver a través de los ojos de su animal, pero ambos podrán comunicarse empáticamente. Ten en cuenta que hasta las monturas inteligentes ven el mundo de forma distinta a los humanos; por tanto, siempre puede haber malentendidos.

Debido al vínculo de empatía que hay entre el paladín y su montura, el personaje poseerá la misma relación que su animal con los objetos o lugares, igual que sucede entre un familiar y su amo (consulta 'Familiares', en la pág. 44).

Velocidad mejorada (Ex): la velocidad de la montura aumenta en 10'.

Dar órdenes (St): una vez por día por cada dos niveles de paladín de su amo, una montura puede utilizar esta aptitud para dar órdenes a otras criaturas de aproximadamente su especie (en el caso de los caballos y ponis de guerra, esto incluye a burros, mulos y ponis), siempre y cuando el objetivo tenga menos DG que ella. Esta aptitud funciona como el conjuro de *orden imperiosa*, aunque la montura debe realizar una prueba de Concentración (CD 21) en caso de que alguien cabalgue sobre ella al mismo tiempo (como, por ejemplo, en combate). Si la prueba resulta fallida, la aptitud habrá fracasado, pero el intento contará contra la cantidad máxima de sus usos diarios. Cada objetivo puede intentar una salvación de Vol (CD 10 + la mitad del nivel de paladín + el modificador de Car del paladín) para negar el efecto.

Resistencia a conjuros (Ex): la resistencia a conjuros de la montura equivale al nivel de experiencia de paladín de su amo +5. Para afectar a la montura con un conjuro, el lanzador debe realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador) que iguale o supere a la resistencia a conjuros del animal.

EJEMPLO DE MONTURAS DE PALADÍN

Estos valores son para criaturas normales del tipo apropiado y no incluyen las modificaciones dadas en la tabla anterior.

Caballo de guerra pesado: animal Grande; DG 4d8+12; pg 30; Inic. +1; Vel 50'; CA 14, toque 10, desprevenido 13; Ataque base +3; Prs +11; Atq. +6 cuerpo a cuerpo (1d6+4, pezuña); Atq. completo +6/+6 cuerpo a cuerpo (1d6+4, 2 pezuñas) y +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; CE olfato, visión en la penumbra; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +5, Saltar +12; Aguante, Correr.

Poni de guerra: animal Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Inic +1; Vel 40'; CA 13, toque 11, desprevenido 12; Ataque base +1; Prs +3; Atq. +3 cuerpo a cuerpo (1d3+2, pezuña); Atq. completo +3/+3 cuerpo a cuerpo (1d3+2, 2 pezuñas); Espacio/Alcance 5'/5'; CE olfato, visión en la penumbra; TS Fort +5, Ref +4, Vol +0; Fue 15, Des 13, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escuchar +5, Saltar +6; Aguante.

Consulta la *Guía del Dungeon Master* para obtener información sobre cómo leer las estadísticas de una criatura.

Salud divina (Ex): a 3.^{er} nivel, un paladín se vuelve inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades sobrenaturales y mágicas (como la putridez de momia y la licantropía).

Expulsar muertos vivientes (Sb): cuando un paladín llega al 4.º nivel, adquiere la aptitud sobrenatural de expulsar muertos vivientes, pudiendo usarla cada día un número de veces igual a 3 + su modificador de Carisma. Los paladines expulsan muertos vivientes como lo haría un clérigo con tres niveles menos (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes', en la pág. 156).

Conjuros: a partir del 4.º nivel, un paladín adquiere la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros de magia divina (el mismo tipo disponible para los clérigos, druidas y exploradores), elegidos de la lista de conjuros de paladín (pág. 195). Un paladín debe elegir y preparar sus conjuros con antelación.

Para preparar o lanzar un sortilegio, el personaje ha de tener una puntuación en Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro (Sab 11 para conjuros de 1.^{er} nivel, Sab 12 para conjuros de 2.º nivel, etc). La CD para los TS contra los conjuros de paladín es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del paladín.

Como otros lanzadores de conjuros, un paladín sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros figura en la tabla 3–17: el paladín. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Sabiduría (ver la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). Cuando la tabla 3–17 indica que el paladín obtiene 0 conjuros por día de un determinado nivel de conjuros (por ejemplo, conjuros de 1.^{er} nivel para un paladín de 4.º nivel), solamente obtiene los conjuros adicionales para ese nivel correspondientes a su puntuación de Sabiduría. A diferencia del clérigo, un paladín no tiene acceso a ningún conjuro ni poder garantizado de dominio.

Un paladín prepara y lanza conjuros del mismo modo que lo hace un clérigo, aunque no puede perder un conjuro preparado para lanzar un conjuro de *curar* en su lugar. Un paladín puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de paladín (pág. 195), suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, aunque durante la meditación de ese día deberá elegir qué conjuros va a preparar.

Aunque hasta el 3.^{er} nivel el paladín carece de nivel de lanzador, a partir del 4.º este valor equivaldrá a la mitad del nivel de paladín poseído por el personaje.

***Montura especial* (St):** al llegar a 5.º nivel, un paladín obtiene el servicio de un leal corcel, de fuerza e inteligencia insólitas, que le ayudará en su cruzada contra el mal (consulta la barra lateral). Normalmente, esta montura será un caballo de guerra pesado (si el paladín es de tamaño Mediano) o un poni de guerra (si es Pequeño).

Una vez al día, como acción de asalto completo, un paladín puede llamar a su montura de los reinos celestiales en los que reside. La montura aparece inmediatamente junto al paladín y permanece durante dos horas por nivel del mismo. Puede ser despedida en cualquier momento como acción gratuita. La montura que es convocada siempre es la misma criatura, aunque el paladín puede liberar a una montura determinada de su servicio (si se ha hecho demasiado vieja como para unirse a su cruzada, por ejemplo). Cada vez que es llamada, la montura aparece totalmente sana, sin importar el daño que pudiera haber recibido previamente. Además, la montura aparece llevando o transportando cualquier cosa que tuviese al ser despedida (incluyendo barda, silla de montar, alforjas, etc). Llamar a una montura es un efecto de conjuración (llamada).

Si la montura del paladín muere, desaparece al instante, dejando tras de sí cualquier equipo que transportara. El paladín no puede convocar a otra montura durante treinta días o hasta que obtenga un nuevo nivel de paladín, lo que suceda primero, incluso aunque la montura sea devuelta a la vida de algún modo. Durante este periodo de treinta días, el paladín recibe un penalizador –1 a las tiradas de ataque y daño con armas.

***Quitar enfermedad* (St):** a 6.º nivel, un paladín puede producir un efecto de *quitar enfermedad* (igual que si usara el conjuro del mismo nombre) una vez a la semana. Puede utilizar esta aptitud una vez adicional por semana por cada tres niveles posteriores al 6.º (dos veces por semana a 9.º, tres veces a 12.º, etc.).

Código de conducta: un paladín ha de ser de alineamiento legal bueno y perderá todas sus aptitudes especiales de clase si realiza voluntariamente cualquier acto maligno. Además, el código del paladín exige que respete toda autoridad legítima, que actúe con honor (sin mentir, engañar, utilizar venenos, etc.), que ayude a los necesitados (siempre y cuando éstos no empleen la ayuda para fines maléficos o caóticos) y que castigue a los que hagan daño o amenacen a los inocentes.

Acompañantes: aunque un paladín puede ir de aventuras con personajes de cualquier alineamiento neutral o bueno, jamás se asociará a sabiendas con gente maligna. Además, no continuará relacionándose con nadie que atente continuamente contra su código moral. Un paladín sólo contratará personal o aceptará seguidores si esas personas son de alineamiento legal bueno.

Ex paladines

Cualquier paladín que deje de tener alineamiento legal bueno, que lleve a cabo un acto voluntario de maldad, o que viole gravemente su código de conducta, perderá todas sus aptitudes especiales y conjuros, incluyendo el servicio de su montura especial. Además, no podrá continuar adquiriendo niveles como paladín. El personaje recuperará sus aptitudes cuando expíe sus faltas según corresponda (consulta la descripción del conjuro *expiación*, en la pág. 242).

Al igual que los seguidores de cualquier otra clase, los paladines pueden ser personajes multiclase, pero tendrán que hacer frente a una restricción especial. Un paladín que adquiera una nueva clase o (en caso de ser ya multiclase) gane un nivel en otra clase no podrá seguir aumentando su nivel de paladín, aunque conservará todas las aptitudes de esa clase. La senda del paladín exige un corazón constante; una vez se emprende este camino, debe dejarse de lado cualquier otra carrera. Una vez abandones la senda, jamás podrás emprenderla de nuevo.

Conjunto inicial del paladín humano

Armadura: cota de escamas (+4 a la CA, penalizador de armadura –4, velocidad 20', 30 lb).

Escudo de madera pesado (+2 a la CA, penalizador de armadura –2, 10 lb).

Armas: espada larga (1d8, crít. 19-20/×2, 4 lb, a una mano, cortante).

Arco corto (1d6, crít. ×3, inc. de distancia 60', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Sanar	4	Sab	—
Montar	4	Des	—
Diplomacia	4	Car	—
Avistar (tc)	2	Sab	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—
Trepar (tc)	2	Fue	–6
Buscar (tc)	2	Int	—

Dote: Soltura con un arma (espada larga).

Dote adicional: Iniciativa mejorada.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Linterna sorda, tres pintas de aceite. Carcaj con 20 flechas. Símbolo sagrado de madera: puño de Heironeous, dios del valor.

Oro: 6d4 po.

PÍCARO

Entre ellos, los pícaros tienen poco en común. Algunos son sigilosos ladrones; otros, embusteros con pico de oro; y aún otros son infiltrados, espías, diplomáticos o matones. Lo único que tienen en común es que son polifacéticos, además de poseer un gran ingenio y mucha capacidad de adaptación. Por lo general, a los pícaros se les da bien conseguir aquello que los demás no desean que consigan: entrar en una sala del tesoro cerrada con llave, salvar una mortífera trampa sin correr peligro, obtener los planes secretos para una batalla, ganarse la confianza de un guardia o hacerse con el dinero que haya en el bolsillo de una persona al azar.

Aventuras: los pícaros se van de aventuras por la misma razón que les impulsa a hacer la mayoría de las cosas: conseguir aquello que pueden con-

seguir. Algunos buscan botín, pero otros prefieren adquirir experiencia. Unos desean hacerse famosos, y otros adquirir mala fama. Además, a muchos de ellos les gustan los desafíos. Imaginarse cómo desbaratar una trampa o evitar una alarma suele resultar divertido para la mayoría de los pícaros.

Peculiaridades: los pícaros son muy diestros, y tienen muchos tipos de habilidades en las cuales concentrarse. Aunque en combate no pueden igualar a los de muchas otras clases, los pícaros saben golpear donde más duele, y pueden infligir mucho daño a sus oponentes cuando logran un ataque furtivo.

Poseen un sexto sentido en lo que se refiere a evitar el peligro. A medida que dominan las artes del sigilo, la evasión y los ataques furtivos, los pícaros experimentados desarrollan unas habilidades y poderes de naturaleza casi mágica. Además, aunque no puedan ejecutar sortilegios de por sí, pueden "hacerse pasar" lo bastante bien por lanzadores de conjuros como para ejecutarlos usando rollos de pergamino, activar varitas y usar prácticamente cualquier otro objeto mágico.

Alineamiento: los pícaros se mueven por oportunidades, no por ideales y es más fácil que sean caóticos antes que legales. Sin embargo, los seguidores de esta clase poseen una gran diversidad y, por tanto, pueden ser de cualquier alineamiento.

Religión: la deidad más venerada por los pícaros es Olidammara, dios de los pícaros, aunque los de esta clase no suelen ser famosos precisamente por su devoción. Los pícaros malignos pueden adorar en secreto a Nerull, dios de la muerte, o a Erythnul, dios de la matanza. Sin embargo, al tratarse de una clase tan variopinta, sus seguidores pueden venerar a otras deidades, o a ninguna.

Trasfondo: algunos de ellos entran oficialmente a formar parte de una compañía organizada de pícaros o "cofradía de ladrones". Sin embargo, la mayoría son autodidactas o aprenden sus habilidades gracias a un mentor independiente. A veces un pícaro experimentado necesita a un ayudante para dar timos, hacer "trabajitos" en primeras plantas o, simplemente, cubrirse las espaldas. Por tanto, hay pícaros que reclutan a jóvenes prometedores que después aprenden el oficio sobre la marcha. Finalmente, el aprendiz está listo para marcharse, quizá porque su mentor tiene problemas con la ley o incluso por haberle traicionado y necesitar "que corra el aire".

Los pícaros no se consideran compañeros unos de otros a menos que sean de la misma cofradía o estén aprendiendo con el mismo mentor. De hecho, los pícaros tienen menos confianza en otros pícaros que en el resto de la gente. No son tontos.

Razas: a los humanos no les cuesta mucho acostumbrarse a la vida del pícaro, pues son gentes sin escrúpulos y capaces de adaptarse fácilmente a los cambios. Los medianos, elfos y semielfos también son idóneos para las exigencias de esta carrera. A pesar de ser menos comunes, los pícaros enanos y gnomos tienen fama de expertos en lo que a cerraduras y trampas se refiere. Los pícaros semiorcos tienden a ser matones.

Los pícaros son comunes entre los humanoides brutales, especialmente en el caso de los trasgos y los osgos. Sin embargo, los pícaros que aprenden sus artes en tierras salvajes suelen carecer de experiencia con los mecanismos complejos, como las trampas y las cerraduras.

Otras clases: a los pícaros les encanta y a la vez les disgusta colaborar con los de otras clases. Suelen destacar cuando cuentan con la protección de combatientes y el apoyo de lanzadores de conjuros. Sin embargo, hay multitud de ocasiones en que les gustaría que todos los demás fueran tan reservados, astutos y pacientes como ellos mismos. Los pícaros desconfían particularmente de los paladines, incitándolos a demostrar su utilidad cuando les es inevitable tratar con ellos.

Papel en el juego: el papel del pícaro en un grupo puede variar enormemente dependiendo de las habilidades que elija, desde un timador carismático hasta un astuto ladrón de casas o un ágil combatiente, aunque la mayoría comparten ciertos aspectos. No son capaces de aguantar combates cuerpo a cuerpo prolongados, por lo que se centran en ataques furtivos o ataques a distancia oportunistas. El sigilo de los pícaros y su aptitud de encontrar trampas los convierten en los mejores batidores del juego.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los pícaros poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Destreza proporciona una mayor protección a los que llevan escasa armadura. La Destreza, la Inteligencia y la Sabiduría son importantes para muchas de las habilidades de esta clase. Una Inteligencia elevada también proporcionará al pícaro puntos de habilidad adicionales, que podrá utilizar para ampliar su repertorio.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades cláseas

Las habilidades de esta clase (y su característica clave) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (local) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car), Uso de cuerdas (Des). Para descripciones de habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.^{er} nivel: (8 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 8 + modificador de Int.

TABLA 3–15: EL PÍCARO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Salv.	Especial
1.°	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar trampas
2.°	+1	+0	+3	+0	Evasión
3.°	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, sentido de las trampas +1
4.°	+3	+1	+4	+1	Esquiva asombrosa
5.°	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6.°	+4	+2	+5	+2	Sentido de las trampas +2
7.°	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8.°	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva asombrosa mejorada
9.°	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, sentido de las trampas +3
10.°	+7/+2	+3	+7	+3	Aptitud especial
11.°	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12.°	+9/+4	+4	+8	+4	Sentido de las trampas +4
13.°	+9/+4	+4	+8	+4	Aptitud especial, ataque furtivo +7d6,
14.°	+10/+5	+4	+9	+4	—
15.°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, sentido de las trampas +5
16.°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Aptitud especial
17.°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18.°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sentido de las trampas +6
19.°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Aptitud especial, ataque furtivo +10d6
20.°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del pícaro.

Competencia con armas y armaduras: los pícaros son competentes con todas las armas sencillas, además de con el arco corto, la ballesta de mano, la espada corta y el estoque. Los pícaros son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Ataque furtivo: si pilla a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, el pícaro puede apuntar a un punto vital para infligir mayor daño. Básicamente, el ataque del pícaro infligirá daño adicional siempre que su víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador en esa característica) o pueda ser flanqueada por el personaje. Dicho daño equivale a +1d6 en el 1.^er^ nivel y aumenta en 1d6 más cada dos niveles de pícaro subsiguientes. Este daño adicional no se multiplica cuando el pícaro logra propinar un golpe crítico con un ataque furtivo (consulta la tabla 8–5: modificadores a la tirada de ataque, y la tabla 8–6: modificadores a la Clase de armadura, pág. 151), para ver qué situaciones puede aprovechar el pícaro para flanquear a un oponente o cuándo pierde éste su bonificador de Destreza a la CA).

Los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos cuando el blanco se halla como máximo a 30' de distancia. Más allá, el pícaro no es capaz de acertar con la suficiente puntería.

Utilizando una cachiporra o realizando un impacto sin arma, un pícaro puede llevar a cabo un ataque furtivo que inflija daño no letal en lugar de daño normal. Para causar daño no letal con un ataque furtivo, el pícaro no podrá utilizar un arma que inflija daño letal (ni siquiera con el penalizador –4 habitual), pues necesitará utilizar el objeto a plena potencia para tener éxito (consulta 'Daño no letal', en la pág. 146).

Los pícaros sólo pueden atacar furtivamente a las criaturas vivientes cuya anatomía sea discernible; los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorporales carecen de zonas vitales en las que golpear. Cualquier criatura inmune a los golpes críticos tampoco será vulnerable a los ataques furtivos. El pícaro debe ver a su víctima con suficiente claridad como para reconocer un punto vital que, además, pueda alcanzar. El personaje no podrá atacar furtivamente cuando golpee a una criatura con ocultación (pág. 152) ni cuando alcance solamente las extremidades de una cuyos órganos vitales estén lejos de su alcance.

Encontrar trampas: los pícaros (y sólo ellos) pueden utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando la tarea tenga una CD superior a 20. Encontrar una trampa cuya naturaleza no sea mágica tiene una CD mínima de 20 (y más, si está bien escondida). Encontrar una que sea mágica tendrá una CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearla.

Los pícaros (y sólo ellos) pueden utilizar la habilidad Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas. Por lo general, las trampas de esta naturaleza tienen una CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearlas.

Un pícaro que supere en 10 o más la CD de una trampa con una prueba de Inutilizar aparato podrá estudiar el mecanismo en cuestión, comprender su funcionamiento y salvarlo (junto a su grupo) sin tener que desmontar la trampa.

Evasión (Ex): a 2.º nivel y posteriores, un pícaro puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con su gran agilidad. Desde ese momento, no sufrirá daño alguno cuando tenga éxito en un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad del daño con un tiro con éxito (como el terrible aliento de un dragón rojo o una *bola de fuego*). Esta aptitud extraordinaria sólo puede utilizarse cuando el pícaro viste armadura ligera o ninguna armadura en absoluto. Un pícaro indefenso (inconsciente o paralizado, por ejemplo) no puede beneficiarse de la evasión.

Sentido de las trampas (Ex): a 3.^er^ nivel, un pícaro obtiene un sentido intuitivo que le advierte de las trampas, lo que le concede un bonificador +1 a los TS de Reflejos realizados a fin de evitarlas, y un bonificador +1 de esquiva a la CA contra los ataques procedentes de ellas. Estos bonificadores aumentan en +2 cuando el personaje alcanza 6.º nivel, a +3 cuando alcanza 9.º nivel, a +4 cuando llega a 12.º, a +5 a nivel 15.º y finalmente a +6 a nivel 18.º. Los bonificadores de sentido de las trampas obtenidos de diferentes clases se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): a 4.º nivel, el pícaro adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Por ello retiene su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) incluso aunque le tomen desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. A pesar de ello seguirá perdiendo el bonificador de Destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado.

Si un pícaro ya poseía esquiva asombrosa de una clase diferente (un pícaro con al menos dos niveles de bárbaro, por ejemplo), automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada (ver más adelante) en su lugar.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a partir del 8.º nivel, un pícaro ya no puede ser flanqueado, pues reacciona ante oponentes situados a ambos lados con la misma facilidad que si tuviera que hacerlo ante un solo atacante. Esta defensa impide que otro pícaro pueda atacar furtivamente al pícaro cuándo lo esté flanqueando, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que los niveles de pícaro del objetivo.

Si un personaje ya tenía esquiva asombrosa (ver más arriba) de una segunda clase, automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada en su lugar, y los niveles de todas las clases que la proporcionan se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro necesario para flanquear al personaje.

Aptitudes especiales: al alcanzar el 10.º nivel, y a cada tres niveles (13.º, 16.º y 19.º), un pícaro obtiene una de las siguientes aptitudes especiales (a su elección):

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud funciona igual que la evasión, aunque es más beneficiosa: el pícaro seguirá sin sufrir daño al pasar un TS contra ataques como el arma de aliento de un dragón o una *bola de fuego*, pero a partir de ahora sólo sufrirá la mitad de daño aunque falle las tiradas (los reflejos del personaje le permitirán apartarse del peligro con increíble velocidad). Un pícaro indefenso (inconsciente o paralizado, por ejemplo) no se puede beneficiar de la evasión mejorada.

Lisiar con un impacto (Ex): con esta aptitud extraordinaria, el pícaro puede atacar furtivamente a sus oponentes con tal precisión que sus golpes los debilitarán. Cuando golpee a un oponente con un ataque furtivo, la víctima sufrirá también 2 puntos de daño temporal en su Fuerza. Los puntos de característica así perdidos se recuperan por sí mismos a un ritmo de 1 al día en cada característica dañada.

Maestría en habilidades: el pícaro se vuelve tan seguro en el uso de algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. Al obtener esta aptitud, el pícaro elige una cantidad de habilidades equivalente a 3 + su modificador de Int. Siempre que realice

Lidda

Ilustración de J. Foster

una prueba de habilidad con cualquiera de ellas, el personaje podrá elegir 10 aunque la tensión y las distracciones le impidiesen hacerlo en circunstancias normales. El pícaro puede adquirir varias veces esta aptitud especial, seleccionando distintas habilidades cada vez.

Mente escurridiza (Ex): esta aptitud representa la capacidad del pícaro de librarse de los efectos mágicos que puedan controlarlo u obligarle a obrar de una forma concreta. Cuando un pícaro con mente escurridiza es afectado por un encantamiento y falla su TS, puede intentar salvar de nuevo un asalto después con la misma CD. Sólo dispone de esta oportunidad adicional.

Oportunismo (Ex): una vez por asalto, el pícaro puede realizar un ataque de oportunidad contra un oponente al que otro personaje acaba de infligir daño de cuerpo a cuerpo. Este golpe se considerará el ataque de oportunidad del pícaro durante el asalto en curso. Ni siquiera un pícaro con la dote Reflejos de combate podrá utilizar la aptitud de oportunismo más de una vez por asalto.

Rodar a la defensiva (Ex): el pícaro puede echar a rodar para apartarse de un golpe potencialmente mortal y hacer que éste le inflija menos daño. Una vez al día, cuando los puntos de golpe del pícaro vayan a quedar reducidos a 0 o menos en combate (por culpa de un arma u otro tipo de golpe, no por un conjuro ni por una aptitud especial), el personaje puede intentar echarse a rodar para sufrir menos daño; hará un TS Reflejos (CD = daño sufrido) y, en caso de tener éxito, sólo perderá la mitad de puntos de golpe indicados en la tirada de daño. Para poder rodar a la defensiva el pícaro tiene que ser consciente del ataque y debe poder reaccionar ante él; si no dispusiera de su bonificador de Destreza, le resultaría imposible utilizar esta aptitud. Ya que este efecto normalmente no permite que el pícaro haga TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño, la aptitud de evasión no podrá aplicarse cuando un pícaro ruede a la defensiva.

Dote: el pícaro puede ganar una dote en lugar de una aptitud especial.

Conjunto inicial del pícaro mediano

Armadura: cuero (+2 a la CA, velocidad 20', 7 1/2 lb).

Armas: espada corta (1d4, crít. 19-20/×2, 1 lb, ligera, perforante).

Ballesta ligera (1d6, crít. 19-20/×2, inc. de distancia 80', 2 lb, perforante).

Daga (1d4, crít. 19-20/×2, 10', 1 lb, ligera, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 8 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Moverse sigilosamente	4	Des	0
Esconderse	4	Des	0
Avistar	4	Sab	—
Escuchar	4	Sab	—
Buscar	4	Int	—
Inutilizar mecanismo	4	Int	—
Abrir cerraduras	4	Des	—
Trepar	4	Fue	0
Usar objeto mágico	4	Car	—
Juego de manos	4	Des	0
Descifrar escritura	4	Int	—
Engañar	4	Car	—
Intimidar	4	Car	—

Dote: Iniciativa mejorada.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Herramientas de ladrón. Linterna sorda y tres pintas de aceite. Estuche con 10 virotes de ballesta.

Oro: 4d4 po.

EXPERIENCIA Y NIVELES

Los puntos de experiencia (PX) miden lo que tu personaje ha aprendido y lo que ha aumentado su poder personal. Tu personaje obtiene PX derrotando a monstruos y a otros oponentes. El DM asigna PX a los personajes al final de cada aventura, de acuerdo con lo que hayan logrado. Los personajes acumulan PX de una aventura a otra, y cuando un personaje ha ganado la cantidad suficiente, alcanza un nuevo nivel de personaje (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22).

Subir de nivel: cuando el total de PX de tu personaje alcanza al menos el mínimo necesario para un nuevo nivel de personaje (consulta la tabla 3–2), éste "sube un nivel". Por ejemplo, cuando Tordek obtenga 1.000 o más PX se convertirá en un personaje de 2.° nivel. En cuanto acumule un total de 3.000 o más PX (2.000 más de los que tenía al llegar a 2.° nivel), alcanzará el 3.er nivel. Subir un nivel proporciona al personaje varios beneficios inmediatos (ver más adelante).

Un personaje sólo puede subir un nivel cada vez. Si, por alguna razón extraordinaria, un personaje recibe una recompensa de PX por una sola aventura que le permitiría avanzar dos o más niveles de una vez, en lugar de ello sube sólo un nivel y obtiene los PX necesarios para quedarse a 1 PX del siguiente nivel. Los puntos de experiencia sobrantes se pierden. Por ejemplo, si Tordek tiene 5.000 PX (está a 1.000 PX del 4.° nivel) y obtiene 6.000 más, esto haría un total de 11.000 PX, que son suficientes para alcanzar el 5.° nivel. En lugar de ello, sube a 4.° nivel y su total de PX se queda en 9.999.

Entrenamiento y práctica: los personajes dedican el tiempo entre aventuras a entrenar, a estudiar o a practicar sus habilidades de algún otro modo. Este trabajo consolida lo que han aprendido en las aventuras y les mantiene en plena forma. Si, por alguna razón, un personaje no puede practicar o entrenar durante un largo tiempo, el DM puede reducir la recompensa de PX o incluso hacer que el personaje pierda puntos de experiencia.

SUBIDA DE NIVEL

La descripción de todas las clases de personaje incluye una tabla que muestra cómo aumentan los rasgos y estadísticas de clase según va subiendo de nivel un miembro de la misma. Cuando tu personaje alcanza un nuevo nivel, realiza estos cambios.

1. **Elige una clase:** un personaje típico tiene sólo una clase, y cuando alcanza un nuevo nivel, se aplica a esa clase. Si tu personaje tiene más de una clase o quiere adquirir una clase nueva, debes elegir de qué clase sube un nivel. La otra clase (u otras clases) permanece en el nivel que tuviese anteriormente (consulta 'Personajes multiclase', pág. 59).

2. **Ataque base:** el ataque base de los guerreros, bárbaros, exploradores y paladines aumenta en 1 cada nivel. El ataque base de otros personajes aumenta más despacio. Si el ataque base de tu personaje cambia, anótalo en tu hoja de personaje.

3. **Salvaciones base:** como el ataque base, las salvaciones base mejoran a diferente ritmo conforme los personajes aumentan de nivel. Consulta las salvaciones base de tu personaje según la clase en la que haya subido de nivel para ver si alguna de ellas ha aumentado en 1. Algunas salvaciones base aumentan cada nivel par, otras cada nivel divisible por tres.

4. **Puntuaciones de característica:** si tu personaje ha alcanzado nivel 4.°, 8.°, 12.°, 16.° o 20.°, elige una de sus puntuaciones de característica y auméntala en 1 punto (está permitido que esto aumente una puntuación por encima de 18). Estos ajustes están determinados por el nivel de personaje global, no por el nivel de clase.

Si el modificador de Constitución de tu personaje aumenta en +1 (consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8), suma +1 a su total de puntos de golpe por cada nivel de personaje por debajo del que has alcanzado. Por ejemplo, si subes tu Constitución de 11 a 12 a 4.°nivel, tu personaje recibirá +3 puntos de golpe (uno por cada nivel del 1.° al 3.°). Suma estos puntos antes de tirar los puntos de golpe (el siguiente paso).

5. **Puntos de golpe:** tira un DG, suma el modificador de Constitución de tu personaje, y suma el total a sus puntos de golpe. Incluso si el personaje tiene un penalizador a Constitución y la tirada es tan baja que el resultado total es de 0 o menos puntos de golpe, siempre sumas al menos 1 punto de golpe al alcanzar un nuevo nivel.

6. **Puntos de habilidad:** cada personaje obtiene puntos de habilidad tal y como se detalla en la descripción de la clase apropiada. En las habilidades cláseas, cada punto de habilidad permite comprar 1 rango, y los rangos máximos de un personaje en la habilidad son su nivel de personaje +3. Para las habilidades transcláseas, cada punto de habilidad sólo compra 1/2 rango, y el rango máximo es la mitad del que tendría una habilidad de clase (no redondees). Consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág 22.

Si has estado "maximizando" una habilidad (poniendo tantos puntos de habilidad en ella como sea posible), no tienes que preocuparte por calcular tu rango máximo con ella. En cada nuevo nivel, siempre puedes asignar 1 pun-

to de habilidad (y sólo uno) a cualquier habilidad que estés maximizando (si se trata de una habilidad transclásea, este punto permite comprar 1/2 rango).

Recuerda que debes comprar habilidades en base a la clase en la que has avanzado, y esta determinará cuáles son las habilidades cláseas de ese nivel, sin importar en cuantas otras clases tengas niveles.

El modificador de Inteligencia de tu personaje afecta al número de puntos de habilidad que obtiene cada nivel (consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág. 8). Esta regla representa la capacidad de aprender más rápido de un personaje inteligente. Para determinar el número de puntos de habilidad que obtienes utiliza la puntuación de Inteligencia actual de tu personaje, incluyendo todos los cambios permanentes (como bonificadores inherentes, consunción de característica o un aumento de Inteligencia obtenido en el paso 4, más arriba), pero no los cambios temporales (como daño de característica o modificadores de mejora por conjuros u objetos mágicos, como una *diadema del intelecto*).

7. **Dotes:** al alcanzar 3.er nivel y cada tres niveles posteriores (a 6.°, 9.°, 12.°, 15.° y 18.°) el personaje obtiene una dote de su elección (consulta la tabla 5–1: dotes, pág. 90). El personaje debe reunir todos los prerrequisitos que tenga la dote para poder elegirla. Del mismo modo que sucede con el aumento de las puntuaciones de característica, lo que determina cuándo se consigue una nueva dote es el nivel global del personaje, no el nivel de clase.

8. **Conjuros:** los personajes lanzadores de conjuros obtienen la aptitud de lanzar más conjuros conforme van avanzando de nivel. La descripción de cada clase lanzadora de conjuros incluye una sección de 'Conjuros diarios' (en la tabla de clase) que muestra el número básico de conjuros (sin los conjuros adicionales por una puntuación alta de característica) de un nivel determinado que puede lanzar un personaje en cada nivel de la clase. Consulta la descripción de tu clase en este capítulo para los detalles.

9. **Rasgos de clase:** comprueba la descripción de tu clase de personaje (en este capítulo) para ver las nuevas capacidades que puede recibir el personaje. Muchos personajes obtienen ataques especiales o nuevos poderes al subir de nivel.

PERSONAJES MULTICLASE

Un personaje puede adquirir nuevas clases a medida que avance su nivel de experiencia, convirtiéndose así en un personaje multiclase. Las aptitudes de clase de las distintas clases de un personaje se añaden a la hora de determinar su cantidad total de aptitudes. Convertirse en multiclase hace que el personaje se vuelva más versátil, pero le obliga a concentrarse menos en su antigua clase.

RASGOS DE CLASE Y NIVEL

Como regla general, las aptitudes de un personaje multiclase son la suma de las que correspondan a cada una de las clases del personaje.

Nivel: "nivel de personaje" se refiere al número total de niveles del personaje. Se utiliza para determinar cuándo se obtienen nuevas dotes y aptitudes, tal y como se explica en la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel (pág. 22). El "nivel de clase" es el nivel poseído por el personaje en una clase concreta. En el caso de un personaje de una única clase, el nivel de personaje y el de clase coinciden.

Puntos de golpe: un personaje obtiene puntos de golpe de cada clase según aumenta su nivel en ella, sumando los nuevos puntos de golpe al total anterior. Por ejemplo, Lidda la mediana comienza como pícara y alcanza 4.° nivel, tras lo que añade niveles de mago durante sus dos siguientes avances. Como pícara de 4.° nivel/maga de 2.° nivel, sus puntos de golpe totales son 6 + 1d6 +1d6 +1d6 +1d4 +1d4.

Ataque base: suma los valores de ataques base de cada clase para obtener el ataque base del personaje. Si el valor resultante fuera +6 o superior, el personaje podrá realizar varios ataques. Busca el valor del ataque base en la tabla 3–1: salvación base y ataque base (pág. 22), para comprobar los ataques adicionales y los bonificadores que obtendrá el personaje. Por ejemplo, un pícaro de 6.° nivel/mago de 4.° tendría un ataque base de +6 (+4 por la clase de pícaro y +2 por la de mago); un ataque base de +6 permite realizar un segundo ataque con un bonificador de +1 (indicado como +6/+1 en la tabla 3–1), aunque el +4 del pícaro y el +2 del mago no admitieran esa posibilidad por separado.

Tiros de salvación: suma las salvaciones base de cada clase. Un pícaro de 7.° nivel/mago de 4.° tendría un +3 en la salvación de Fortaleza (+2 como pícaro de 7.° y +1 como mago de 4.°), un +6 en Reflejos (+5 y +1) y un +6 en Voluntad (+2 y +4).

Habilidades: si una habilidad aparece como habilidad clásea en cualquiera de las clases de un personaje multiclase, entonces el nivel de personaje determina su rango máximo (3 + el nivel de personaje).

Si una habilidad no se considera habilidad clásea de ninguna de las clases de un personaje multiclase, el rango máximo para esta es la mitad del máximo para una habilidad clásea.

Por ejemplo, un pícaro de 7.° nivel/mago de 4.° (un personaje de 11.° nivel) puede tener hasta 14 rangos en cualquier habilidad clásea de estas clases, y hasta un máximo de 7 rangos en las habilidades que no sean de las clases pícaro o mago.

Rasgos de clase: el personaje obtendrá todos los rasgos de sus clases, pero también sufrirá las consecuencias de las restricciones especiales de todas ellas (*Excepción:* un personaje que adquiera la clase de bárbaro no se volverá analfabeto). Algunos rasgos de clase no funcionan bien junto a habilidades o rasgos de otras clases: aunque los pícaros sean competentes con armaduras ligeras, un pícaro/mago seguiría teniendo posibilidades de sufrir un fallo de conjuro arcano al llevarlas.

En el caso especial de la expulsión de muertos vivientes, tanto los clérigos como los paladines experimentados poseen la misma aptitud. Si el personaje fuera paladín de nivel 4.° o superior, su nivel efectivo de expulsión equivaldría al nivel de clérigo más el nivel de paladín menos 3. Por tanto, un paladín de 5.° nivel/clérigo de 4.° expulsaría muertos vivientes como un clérigo de nivel 6.°.

En el caso especial de la esquiva asombrosa, tanto los bárbaros veteranos como los pícaros experimentados poseen la misma aptitud. Cuando un bárbaro/pícaro obtiene esquiva asombrosa por segunda vez (en su segunda clase), obtiene en su lugar esquiva asombrosa mejorada, si no la tenía ya. Sus niveles de bárbaro y de pícaro se apilan para determinar el nivel que necesita un pícaro que le ataque para flanquearle. Por ejemplo, un bárbaro de 2.° nivel/pícaro de 4.° sólo puede ser flanqueado por un pícaro de por lo menos nivel 10.°.

Respecto a los familiares, tanto los magos como los hechiceros poseen la misma aptitud. Un hechicero/mago podrá apilar sus niveles de mago y hechicero para determinar la armadura natural, puntuación de Inteligencia y aptitudes especiales del familiar.

Dotes: en el caso de los personajes multiclase, las dotes se reciben cada tres niveles de personaje, sin importar cuáles sean los de las clases por separado (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22).

Incremento de las características: en el caso de los personajes multiclase, las características aumentan cada cuatro niveles de personaje, sin importar cuáles sean los de las clases por separado (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22).

Conjuros: el personaje ganará los conjuros de todas sus clases lanzadoras de conjuros. Por tanto, un explorador/druida veterano podría obtener el conjuro *protección contra los elementos* con ambas clases. Como el efecto de los conjuros se basa en el nivel de clase del lanzador, el jugador deberá anotar si el personaje prepara el conjuro *protección contra los elementos* como explorador o como druida.

ADQUIRIR UNA SEGUNDA CLASE

Cuando un personaje de una sola clase gana un nivel, puede elegir entre subirlo en su clase o adquirir otra a 1.er nivel (un personaje no puede obtener un nuevo 1.er nivel en la misma clase, incluso aunque esto le permita elegir diferentes rasgos de clase, como diferentes dominios de clérigo, por ejemplo). El DM puede prohibir ciertas opciones dependiendo de cómo prefiera tratar clases, habilidades, experiencia y entrenamiento. Por ejemplo, el personaje podría tener que encontrar a un tutor que le instruyese en la nueva clase. Además, el DM podría exigir que el jugador declarase qué clase "trabaja" el personaje antes de pasar al nuevo nivel, y así poder practicar sus nuevas habilidades.

El personaje ganará todos los beneficios correspondientes al 1.er nivel de la nueva clase: ataques base, salvaciones base, habilidades cláseas, com-

petencias con armas y armaduras, conjuros, otros rasgos de clase de la nueva clase, puntos de golpe del tipo de DG apropiado, y los puntos de habilidad por nivel correspondientes a su nueva clase (no ese número × 4, como sucede en el 1.er nivel de personaje).

Escoger una nueva clase no es exactamente igual que hacer que un personaje comience en ella. Algunos de los beneficios de un personaje de 1.er nivel (como el recibir el cuádruple de los puntos de habilidad normales) representan la ventaja de entrenarse mientras se es joven y se está sano, momento en el que, además, se dispone de mucho tiempo para practicar. A la hora de escoger una nueva clase, los personajes no reciben los siguientes beneficios iniciales concedidos a los personajes que comienzan sus carreras siguiendo esa senda:

- Los puntos de golpe máximos en el primer DG.
- El cuádruple de puntos de habilidad.
- El equipo inicial.
- El oro inicial.

SUBIR DE NIVEL

Cada vez que un personaje multiclase avanza un nuevo nivel, puede elegir entre añadirlo a los niveles de una de sus clases o adquirir una nueva clase a 1.er nivel.

Cuando incrementa una de sus clases en un nivel, consigue todos los beneficios normales que cualquiera obtendría por alcanzar ese nivel en esa clase: más puntos de golpe, posibles bonificadores en ataques, CA y salvaciones (dependiendo de la clase escogida y del nuevo nivel), posibles rasgos de clase nuevos (según la clase correspondiente), posibles nuevos conjuros y nuevos puntos de habilidad.

Los puntos de habilidad tendrán que gastarse según la clase en la que el personaje haya avanzado (consulta la tabla 4–1: puntos de habilidad por nivel, en la pág. 62). Las habilidades de la tabla 4–2: habilidades se adquirirán al coste apropiado de la clase en la que se avance.

Las reglas para los personajes que superen el 20.º nivel (incluyendo las de los personajes multiclase que lo superen) se explican en la *Guía del Dungeon Master*.

EXPERIENCIA PARA PERSONAJES MULTICLASE

Desarrollar y conservar a buen nivel las habilidades y aptitudes de más de una clase no es tarea fácil. Dependiendo de los niveles de clase y la raza del personaje, éste podrá sufrir o no una penalización a los PX.

Niveles igualados: si las clases de tu personaje tienen más o menos el mismo nivel (que cada una esté separada de las demás por un nivel como máximo), éste podrá equilibrar las necesidades de todas ellas y no sufrirá ninguna penalización. Por ejemplo, un mago de 4.º nivel/pícaro de 3.º no la sufriría, ni tampoco lo haría un guerrero de 2.º nivel/mago de 2.º/pícaro de 3.º.

Niveles no igualados: si dos clases cualesquiera de tu personaje tuvieran dos o más niveles de diferencia, el esfuerzo de desarrollar y mantener las habilidades a niveles tan distintos le afectaría negativamente. Tu personaje sufrirá una penalización de –20% a los PX por cada clase en que tenga más de un nivel de diferencia con respecto a su clase más experimentada. Estas penalizaciones se aplicarán desde el momento en que el personaje añada una nueva clase o incremente en exceso el nivel. Por ejemplo, un mago de 4.º nivel/pícaro de 3.º no sufriría penalización, pero le sería impuesto un –20% a los PX si incrementara su nivel de mago hasta 5.º; tal penalización sería efectiva desde el momento en que adquiriese el nuevo nivel y duraría hasta que los niveles de sus clases volvieran a estar más o menos igualados.

Razas y PX de los multiclase: la clase predilecta de una raza (consulta las secciones correspondientes del Capítulo 2: razas) no perjudicará al personaje a la hora de determinar si sufre o no penalizaciones de –20% a los PX. En tales casos, la penalización se calcula como si el personaje no tuviera la clase predilecta. Por ejemplo, Bergwin es un gnomo de nivel 11.º (pícaro de 9.º nivel/bardo de 2.º); al tener sólo una clase no predilecta, no sufre penalización alguna a los PX (la clase predilecta de su raza es bardo). Supón que después llega a nivel 12.º y decide adquirir la clase de guerrero a 1.er nivel, convirtiéndose en pícaro de 9.º nivel /bardo de 2.º /guerrero de 1.º. Tras ello, el personaje sufrirá una penalización de –20% a los PX que adquiera en el futuro, pues su clase de guerrero es mucho menor que la de pícaro. Si lograra 1.200 PX en una aventura, sólo recibiría el 80% de esa cantidad, es decir, 960 PX. Si llegara a nivel 13.º y adquiriese una cuarta clase (clérigo a 1.er nivel, por ejemplo), sufriría un –40% a los PX de ahí en adelante.

Un segundo ejemplo: un enano guerrero de 7.º nivel/clérigo de 2.º no sufriría penalización, porque su clase de guerrero es predilecta para los enanos y por ello no cuenta cuando se determina si sus clases están igualadas. Tampoco sufriría penalización en caso de adquirir la clase de pícaro a 1.er nivel, dado que ésta y la de clérigo sólo tendrían un nivel de diferencia. En este caso, clérigo sería la clase que contaría como de nivel más alto.

Para los humanos y semielfos, la clase predilecta siempre se considera aquella en la que tengan mayor nivel.

CÓMO FUNCIONA LA OPCIÓN MULTICLASE

Lidda, una mediana pícara de 4.º nivel, decide ampliar su repertorio aprendiendo algo de magia. Para conseguirlo, busca a un mentor que le enseñe la senda del mago y dedica mucho tiempo a mirar por encima del hombro de Mialee, la maga de su grupo, mientras ésta prepara sus conjuros cada mañana. Lidda logra reunir 10.000 PX, (convirtiéndose en un personaje de 5.º nivel). Sin embargo, en lugar de pícara de 5.º nivel, pasa a ser pícara de 4.º nivel/maga de 1.º. En vez de obtener los beneficios que reportaría alcanzar un nuevo nivel de pícaro, consigue los correspondientes a una maga de 1.er nivel: obtiene un DG de maga (1d4), el bonificador +2 a la salvación de Voluntad de los magos de 1.er nivel y 4 puntos de habilidad que gastar como una maga (2 por un nivel de maga y +2 por el bonificador de Inteligencia correspondiente a su 14 en esa característica). Estos beneficios se añaden a las puntuaciones que ya pudiera tener como pícara. Su ataque base y sus salvaciones de Reflejos y Fortaleza no aumentarán porque son +0 para una maga de 1.er nivel. Además, obtendrá el libro de conjuros inicial y los sortilegios diarios de los magos. Sin embargo, sus habilidades de pícara y su capacidad para atacar furtivamente no mejorarán. Lidda podrá emplear algunos de sus 4 puntos en mejorar sus habilidades de pícara; sin embargo, al ser tratadas como habilidades transcláseas, cada punto que emplee sólo le servirá para obtener medio rango (con la excepción de las habilidades de Artesanía y Oficio que pueda tener, ya que ambas son habilidades cláseas tanto de mago como de pícaro).

Al alcanzar los 15.000 PX, Lidda se convierte en personaje de 6.º nivel, decidiendo continuar por la senda del mago y, por tanto, incrementando su nivel en esa clase y no en la de pícaro. Una vez más, obtiene los beneficios del mago a la hora de subir de nivel y no los del pícaro. Como maga de 2.º nivel, obtiene un nuevo DG (d4), su ataque base y su salvación de Voluntad se incrementan en +1, consigue 4 puntos de habilidad más y puede preparar más conjuros al día, uno más de nivel 0 y otro de nivel 1.º (tal y como se indica en la tabla 3–16: el mago). Además, obtiene una tercera dote por ser un personaje de 6.º nivel en total (como indica la tabla 3–2: Experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22).

Llegado este punto, Lidda es un personaje de 6.º nivel: una pícara de 4.º nivel/maga de 2.º. Lanza conjuros como una maga de 2.º nivel y realiza ataques furtivos como una pícara de 4.º. Su habilidad para el combate es un poco mejor que la de una pícara de 4.º nivel, pues ha tenido tiempo de aprender algo sobre la lucha siendo maga (su ataque base se ha incrementado en +1 al convertirse en maga de 2.º nivel). Su salvación base de Reflejos es +4 (+4 por su clase de pícara y +0 por la de maga), mejor que la de una maga de 6.º nivel pero peor que la de una pícara de ese nivel. Su salvación base de Voluntad es +4 (+1 por su clase de pícara y +3 por la de maga), mejor que la de una pícara de 6.º nivel, pero peor que la de una maga de ese nivel.

Cada vez que alcance un nuevo nivel, Lidda podrá decidir si incrementa su nivel de pícara o de maga. Por supuesto, en caso de que quiera tener habilidades aún más diversas, podría adquirir incluso una tercera clase, puede que la de guerrera.



Ilustración de A. Swekel

Lidda la pícara puede acercarse en silencio hasta una puerta, pegar la oreja a ella y oír al sacerdote saurión del otro lado lanzando un conjuro sobre el cocodrilo que le sirve de mascota. Si Jozan, el clérigo, lo intentase, haría tal ruido que el saurión podría oírlo; no obstante, podría identificar el conjuro que el sacerdote maligno estuviera ejecutando. Este tipo de acciones depende de las habilidades poseídas por los personajes (que en este caso son Moverse sigilosamente, Escuchar y Conocimiento de conjuros).

RESUMEN DE HABILIDADES

Las habilidades de un personaje representan diversas aptitudes en las que éste va mejorando a medida que sube de nivel.

Adquisición de habilidades: un personaje recibe una asignación básica de 2, 4, 6 u 8 puntos de habilidad en cada nuevo nivel, dependiendo de la clase en la cual haya subido de nivel. Cuando adquiere su primer nivel en su primera clase, un personaje suma su inteligencia a este número base y multiplica por 4 el resultado para obtener el número total de puntos de habilidad que puede asignar. Los humanos suman 4 puntos adicionales a esta cantidad.

Si adquieres una habilidad de clase (como Escuchar en el caso de un pícaro o Conocimiento de conjuros en el de un clérigo) obtendrás un rango (el equivalente a un bonificador +1 en las pruebas con esa habilidad) por cada punto que inviertas. Si adquieres habilidades de otras clases (habilidades transcláseas), obtendrás medio rango por cada punto invertido. Tu rango máximo en una habilidad clásea es tu nivel de experiencia más 3. Tu nivel máximo en una transclásea equivale a la mitad de la cifra anterior (sin redondear al alza ni a la baja).

Uso de las habilidades: para realizar una prueba de habilidad, tira

1d20 + modificador de habilidad

(Modificador de habilidad = rango de habilidad + modificador de característica + modificadores varios)

Esta tirada se realiza del mismo modo que una de ataque o que un TS: es mejor cuanto mayor sea el resultado. Puedes estar intentando igualar o superar cierta Clase de dificultad (CD) o bien mejorar el resultado de una prueba de otro personaje. Por ejemplo, para pasar junto a un guardia sin ser detectada, Lidda tendrá que superar la prueba de Escuchar de éste con la suya de Moverse sigilosamente.

Rango de habilidad: el rango de una habilidad depende de la cantidad de puntos invertidos en ella por el personaje. Muchas habilidades pueden utilizarse sin necesidad de que el personaje posea rangos en ellas; esto se llama "prueba de habilidad no entrenada".

Modificador de característica: el modificador de característica empleado en una prueba será el correspondiente a la característica clave de la habilidad (es decir, aquella característica que esté más relacionada con lo que se vaya a hacer). Las características clave de las habilidades se mencionan en la descripción de éstas y en la tabla 4–2: habilidades.

Modificadores varios: incluyen, entre otros, los bonificadores raciales, los penalizadores de armadura a las pruebas, y los bonificadores proporcionados por las dotes.

ADQUISICIÓN DE RANGOS

Los rangos indican cuánto entrenamiento o experiencia posee tu personaje en una habilidad concreta. Todas y cada una de tus habilidades poseerán un rango, desde 0 (en aquellas en las que tu personaje carezca de entrenamiento) hasta una cifra igual a 3 + tu nivel de personaje (para los personajes que hayan incrementado una habilidad hasta su rango máximo). Al realizar una prueba de habilidad, debes añadir tus rangos a la tirada como parte del modificador de habilidad; por tanto, el resultado de la prueba será mayor cuantos más rangos poseas.

Los rangos te indican lo competente que eres con una habilidad dada y reflejan tu entrenamiento en ella. En general, aunque todo el mundo puede conseguir una tirada afortunada, un personaje con 10 rangos en una habilidad tiene un mayor grado de entrenamiento y pericia con ella que un personaje con 9 o menos rangos.

Los conjuntos iniciales de las clases del Capítulo 3 permiten elegir fácilmente las habilidades de 1.er nivel, ya que en ellos se da por supuesto que optas por maximizar (incrementar hasta rango máximo) todas las habilidades adquiridas, y porque facilitan una lista de opciones más corta. Aunque seleccionar las habilidades mediante un conjunto inicial es muy diferente a adquirirlas rango a rango, tu personaje habrá gastado la misma cantidad de puntos, sin importar cómo elija sus habilidades de 1.er nivel.

La sección de 'Habilidades' de la pág. 59 incluye las reglas de adquisición de habilidades para personajes multiclase.

Tabla 4–1: puntos de habilidad por nivel

Clase	Puntos de hab. 1.er nivel [1]	Puntos de hab. Niveles superiores[2]
Bárbaro	(4 + modif. Int) × 4	4 + modif. Int
Bardo	(6 + modif. Int) × 4	6 + modif. Int
Clérigo	(2 + modif. Int) × 4	2 + modif. Int
Druida	(4 + modif. Int) × 4	4 + modif. Int
Explorador	(6 + modif. Int) × 4	6 + modif. Int
Guerrero	(2 + modif. Int) × 4	2 + modif. Int
Hechicero	(2 + modif. Int) × 4	2 + modif. Int
Mago	(2 + modif. Int) × 4	2 + modif. Int
Monje	(4 + modif. Int) × 4	4 + modif. Int
Paladín	(2 + modif. Int) × 4	2 + modif. Int
Pícaro	(8 + modif. Int) × 4	8 + modif. Int

1 Los humanos añaden +4 a su total de 1.er nivel.

2 Los humanos añaden +1 por nivel.

Adquisición de habilidades en 1.er nivel

Sigue estos pasos para adquirir las habilidades de tu personaje de 1.er nivel:

1. Determina la cantidad de puntos de habilidad que obtienes. Esta cantidad dependerá de tu clase y tu modificador de Inteligencia, tal y como se muestra en la tabla 4–1: puntos de habilidad por nivel. Por ejemplo, Lidda es una pícara novata con una puntuación de 14 en Inteligencia (bonificador +2); al empezar a jugar, tendrá 40 puntos de habilidad para adquirir rangos (8 + 2 = 10, 10 × 4 = 40).

Todo personaje dispondrá, como mínimo, de 4 puntos de habilidad (1 × 4 = 4), aunque tenga un penalizador de Inteligencia.

Los humanos obtienen 4 puntos de habilidad más en el 1.er nivel. Un personaje humano con la misma clase y modificador de Inteligencia que Lidda dispondría de 44 puntos de habilidad al empezar a jugar.

2. Asigna los puntos de habilidad. Cada uno que asignes a una habilidad clásea servirá para adquirir un rango en ella (las habilidades cláseas son las que aparecen en la lista de la clase de tu personaje); cada punto que asignes a una habilidad transclásea hará que tu personaje obtenga medio rango en la misma (las habilidades transcláseas no aparecen en la lista de la clase; los "medios rangos" no mejoran las pruebas de habilidad, pero dos de ellos tienen una valor equivalente a un rango completo). Tu rango máximo en una habilidad clásea es 4, y en una habilidad transclásea es 2.

La tabla 4–2 muestra todas las habilidades e indica cuáles son habilidades cláseas y cuáles son habilidades transcláseas para cada clase.

Asigna todos tus puntos de habilidad; no puedes reservarlos para gastarlos más adelante.

Habilidades en niveles superiores

Éstos son los pasos que debes seguir cada vez que adquieras un nuevo nivel de experiencia para obtener nuevas habilidades y mejorar las que poseas:

1. Determina la cantidad de puntos de habilidad que obtienes. Consulta la tabla 4–1: Puntos de habilidad por nivel.

Todo personaje dispondrá, como mínimo, de 1 punto de habilidad, aunque tenga un penalizador de Inteligencia.

Los humanos obtienen 1 punto de habilidad más por nivel que las otras razas.

2. Puedes mejorar en 1 punto cualquier habilidad clásea que hubieras maximizado anteriormente, o en 1/2 punto cualquier habilidad transclásea que también hubieras maximizado.

3. Si una habilidad no estuviera maximizada, podrías asignarle puntos adicionales y sumarle más rangos de los indicados en el punto 2.

En primer lugar, averigua cuál es tu rango máximo en la habilidad. Si ésta fuera clásea, el rango máximo sería tu nivel de experiencia + 3. Si fuera transclásea, tu rango máximo sería la mitad de esa cantidad (sin redondear al alza ni a la baja).

Puedes asignar a una habilidad tantos puntos como sean necesarios para maximizarla (suponiendo que dispongas de ellos).

4. Si deseas adquirir una nueva habilidad, podrás asignarle tantos puntos como tu nivel de experiencia + 3. Los puntos empleados servirán para obtener un rango si la habilidad es clásea, y 1/2 si es transclásea.

Sin importar si una habilidad se adquiere como clásea o transclásea, si es una habilidad de clase de cualquiera de las clases de personaje que tengas, su rango máximo es igual a tu nivel de personaje total más 3.

Uso de las habilidades

Al utilizar una habilidad, tienes que realizar una prueba para comprobar qué tal se te da. Cuanto mayor sea el resultado de tu prueba de habilidad, mejor lo habrás hecho. Según las circunstancias, tu resultado tendrá que igualar o superar un número concreto (una CD o el resultado de una prueba de habilidad enfrentada) para tener éxito en el uso de la habilidad. Cuanto más difícil resulte la tarea, mayor será el resultado que tendrás que obtener.

Algunas circunstancias pueden llegar a influir en tu prueba. Si nada distrajera tu concentración, podrías hacer las cosas con cuidado sin cometer errores tontos. Si dispusieras de mucho tiempo, podrías llevar a cabo un intento tras otro, asegurándote de hacerlo lo mejor posible. Si otras personas te ayudaran, podrías conseguir cosas que te resultarían imposibles estando solo.

Habilidades de un personaje

Cuando creas tu personaje probablemente sólo podrás comprar rangos en un puñado de habilidades, por lo que puede parecer que no tienes tantas habilidades como la gente real. Sin embargo, las habilidades de tu hoja de personaje no definen realmente todo lo que tu personaje puede hacer.

Es posible que tu personaje esté familiarizado con muchas habilidades, sin que por ello posea el entrenamiento que proporcionan rangos de habilidad. Saber rasguear algunos acordes en un laúd o poder encaramarse a una valla pequeña no quiere decir que tengas rangos en Interpretar o Trepar. Los rangos en esas habilidades representan un entrenamiento más allá del uso cotidiano: la capacidad para impresionar a una audiencia con un amplio repertorio de canciones en el laúd, o para escalar con éxito una pared rocosa de 100' de alto.

Así que, ¿cómo lleva a cabo su vida la gente normal sin rangos en muchas habilidades? Para comenzar, recuerda que no todo uso de una habilidad requiere una prueba. Realizar tareas rutinarias en una situación normal generalmente es tan fácil que no necesita una prueba. Y cuando esta es necesaria, la CD para la mayoría de las tareas mundanas raras veces es superior a 10, a lo sumo 15. En la vida cotidiana, cuando no tienes enemigos resollando en tu espalda, y tu vida no depende del éxito de una prueba, puedes tomarte el tiempo necesario y hacer las cosas correctamente y con paciencia para tener éxito aunque no tengas ningún rango en la habilidad requerida (consulta 'Pruebas sin tirada', en la pág. 65).

Es perfecto suponer que tu personaje está familiarizado (o incluso que es bueno, siempre que las tareas sean cotidianas) con muchas habilidades más allá de aquellas en las que tienes rangos propiamente. No obstante, en las habilidades en las que adquieres rangos es donde tendrás un auténtico potencial para la heroicidad.

TABLA 4–2: HABILIDADES

Habilidad	Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Hcr	Mag	Mnj	Pld	Pic	No entrenada	Caract, clave
Abrir cerraduras	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	No	Des
Arte	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sí	Int
Averiguar intenciones	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	C	C	Sí	Sab
Avistar	tc	tc	tc	C	C	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Sab
Buscar	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Int
Concentración	tc	C	C	C	C	tc	C	C	C	C	tc	Sí	Con
Conocimiento de conjuros	tc	C	C	C	tc	tc	C	C	tc	tc	tc	No	Int
Descifrar escritura	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	C	No	Int
Diplomacia	tc	C	C	C	tc	tc	tc	tc	C	C	C	Sí	Car
Disfrazarse	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Car
Engañar	tc	C	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	Sí	Car
Equilibrio	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Des[1]
Escapismo	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Des[1]
Esconderse	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Des[1]
Escuchar	C	C	tc	C	C	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Sab
Falsificar	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Int
Hablar un idioma	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Ning.
Interpretar	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Car
Intimidar	C	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Car
Inutilizar mecanismo	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	No	Int
Juego de manos	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	No	Des[1]
Montar	C	tc	tc	C	C	C	tc	tc	tc	C	tc	Sí	Des
Moverse sigilosamente	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	tc	C	Sí	Des[1]
Nadar	C	C	tc	C	C	C	tc	tc	C	tc	C	Sí	Fue[2]
Oficio	tc	C	C	C	C	C	I	I	I	I	I	No	Sab
Piruetas	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	No	Des[1]
Reunir información	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Car
Saber (arcano)	tc	C	C	tc	tc	tc	C	C	C	tc	tc	No	Int
Saber (arquitectura e ingeniería)	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (dungeons)	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (geografía)	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (historia)	tc	C	t	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (local)	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	C	No	Int
Saber (los Planos)	tc	C	C	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (naturaleza)	tc	C	tc	C	C	tc	tc	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (nobleza y realeza)	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	tc	No	Int
Saber (religión)	tc	C	C	tc	tc	tc	tc	C	tc	C	tc	No	Int
Saltar	C	C	tc	tc	C	C	tc	tc	C	tc	C	Sí	Fue[1]
Sanar	tc	tc	C	C	C	tc	tc	tc	tc	C	tc	Sí	Sab
Supervivencia	C	tc	tc	C	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Sab
Tasación	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Int
Trato con animales	C	tc	tc	C	C	C	tc	tc	tc	C	tc	No	Car
Trepar	C	C	tc	tc	C	C	tc	tc	C	tc	C	Sí	Fue[1]
Usar objeto mágico	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	No	Car
Uso de cuerdas	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Des

[1] En caso de haberlo, se aplicará tu penalizador de armadura a las pruebas

[2] A estas pruebas se aplica el doble del penalizador de armadura normal.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Las pruebas de habilidad tienen en cuenta el entrenamiento del personaje (su rango de habilidad), su talento natural (su modificador de característica) y su suerte (la tirada de dado). También pueden influir la capacidad de su raza para llevar a cabo ciertas acciones (bonificador racial) o la armadura que lleve puesta (penalizador de armadura) entre otras cosas (por ejemplo, un personaje que poseyera la dote Soltura con una habilidad obtendría también un bonificador +3 en todas las pruebas relacionadas con ella; consulta la pág. 102).

Para realizar una prueba, lanza 1d20 y añade al resultado tu modificador para la habilidad en cuestión. Tu modificador de habilidad incluirá el rango que poseas en ella, el modificador de su característica clave y otros modificadores posibles, incluyendo los bonificadores raciales y los penalizadores de armadura. Cuanto mayor sea el resultado, mejor para el personaje. Al contrario de lo que sucede con las tiradas de ataque y tiros de salvación, aquí un 20 natural en la tirada no implica un éxito automático, y un 1 natural tampoco es un fallo directo.

Clase de dificultad

Algunas pruebas se efectúan contra una Clase de dificultad (CD). La CD es el número, decidido por el DM (guiado por la descripción de las habilidades) que debes igualar con tu prueba de habilidad para tener éxito. Por ejemplo, escalar la muralla exterior de una torre en ruinas podría tener una CD 15; si quisieras subir por ella, tendrías que obtener 15 o más en tu prueba de Trepar. Las pruebas de Trepar se realizan lanzando 1d20 más los rangos que se posea en Trepar (si los hay), más el modificador de Fuerza, más otros posibles modificadores. La tabla 4–3: ejemplos de Clases de dificultad muestra algunas CD para pruebas de habilidad.

TABLA 4–3: EJEMPLOS DE CLASES DE DIFICULTAD

Dificultad (CD)	Ejemplo (habilidad utilizada)
Muy fácil (0)	Ver algo grande que esté a plena vista (Avistar)
Fácil (5)	Trepar por una cuerda anudada (Trepar)
Normal (10)	Escuchar a un guardia que se acerca (Escuchar)
Difícil (15)	Preparar la rueda de un carro para que se caiga (Inutilizar mecanismo)
Desafiante (20)	Nadar en una tempestad (Nadar)
Formidable (25)	Abrir una cerradura normal (Abrir cerraduras)
Heroico (30)	Saltar sobre un abismo de 30' (Saltar)
Casi imposible (40)	Rastrear a una escuadra de orcos sobre terreno duro después de veinticuatro horas de lluvia (Supervivencia)

Pruebas enfrentadas

Una prueba enfrentada es aquella en la cual el éxito o el fracaso se determinan comparando el resultado de la prueba con el resultado de la prueba de otro personaje. En una prueba enfrenada, el mayor resultado es el que consigue el éxito, mientras que el menor falla. En caso de un empate, gana el modificador de habilidad más alto. Si estos valores son también iguales, tira de nuevo para desempatar.

Por ejemplo, para acercarse a hurtadillas a alguien, realizas una prueba de Moverse sigilosamente. Cualquiera que pueda escucharte puede realizar una prueba de Escuchar para percatarse de tu presencia. Para que el oponente te escuche, el resultado de su prueba de Escuchar debe igualar o superar el resultado de tu prueba de Moverse sigilosamente.

TABLA 4–4: EJEMPLOS DE PRUEBAS ENFRENTADAS

Tarea	Habilidad (caract. clave)	Hab. enfrentada (caract. clave)
Hacerse pasar por otro	Disfrazarse (Car)	Avistar (Sab)
Timar a alguien	Engañar (Car)	Averiguar int. (Sab)
Esconderse de alguien	Esconderse (Des)	Avistar (Sab)
Crear un mapa falso	Falsificar (Int)	Falsificar (Int)
Hacer que un bravucón se retracte	Intimidar (Car)	Especial[1]
Robar una bolsa	Juego de manos (Des)	Avistar (Sab)
Atar fuertemente a un prisionero	Uso de cuerdas (Des)	Escapismo (Des)
Acercarse a hurtadillas a alguien	Moverse sigil. (Des)	Escuchar (Sab)

[1] Una prueba de Intimidar se enfrenta a una prueba de nivel del objetivo, no a una prueba de habilidad. Consulta la descripción de la habilidad Intimidar, en la pág. 76, para más información.

Repetir intentos

Por normal general, puedes repetir una prueba fallida; de hecho, podrías intentarlo de nuevo una y otra vez. Sin embargo, hay habilidades en las que fallar acarrea ciertas consecuencias que conviene tener en cuenta. Algunas de ellas resultan prácticamente inútiles tras un intento fallido. En la mayoría de las habilidades, obtener nuevos éxitos no suele servir para nada tras un éxito inicial.

Si, por ejemplo, Lidda la pícara fallara una prueba de Abrir cerraduras, podría seguir intentándolo una y otra vez. Sin embargo, imagina que la cerradura tuviera una trampa que se disparase con un fallo de 5 o más; en este caso, fracasar en el intento acarrearía un perjuicio.

Así mismo, Lidda podría seguir intentándolo si fallara una prueba de Trepar, pero se caería si el fallo fuera de 5 o más (aunque podría levantarse y volver a intentarlo tras la caída).

Si Tordek tuviera puntos de golpe negativos y se estuviera muriendo, Lidda podría intentar una prueba no entrenada de Sanar para que sobreviviera. Si la prueba resultara fallida, lo más probable es que Tordek perdiera otro punto de golpe, pero Lidda podría volver a intentarlo en el siguiente asalto.

Si una habilidad no conlleva circunstancias adversas en caso de fallar, puedes elegir 20 y suponer que dedicas a ello el tiempo suficiente como para acabar teniendo éxito (consulta 'Pruebas sin tirada', en la pág. 65).

Pruebas de habilidades no entrenadas

En general, cuando intentes utilizar una habilidad que no poseas tendrás que realizar una prueba normal, aunque no podrás añadir rango alguno a tu modificador de habilidad por carecer de él. Sin embargo, habrá otros valores que sí se aplicarán al modificador de habilidad, como el modificador de la característica clave correspondiente.

Muchas habilidades sólo pueden utilizarse cuando has sido entrenado en su uso. Si, por ejemplo, carecieras de Conocimiento de conjuros, no sabrías lo suficiente sobre magia como para lograr identificar un sortilegio, sin importar cuáles fueran tus puntuaciones de característica, clase y niveles de experiencia. Las habilidades que no pueden utilizarse careciendo de entrenamiento están marcadas con la palabra "No" en la columna 'No entrenada' de la tabla 4–2: habilidades.

Por ejemplo, Krusk el bárbaro posee 4 rangos en Trepar, por lo que el resultado de sus pruebas es 4 puntos superior que si no los tuviera, pero incluso Gimble el bardo, sin ningún rango en Trepar, puede realizar una prueba, ya que Trepar puede utilizarse sin estar entrenada. El modificador de habilidad del bardo es –1 (+0 por su Fuerza y –1 por su armadura), pero nada le impide intentarlo. Por el contrario, los rangos de Gimble en Usar objeto mágico le permiten hacer algo que sin ellos no podría: usar un objeto mágico como si su lista de conjuros de clase tuviera un conjuro determinado del que carece en realidad. Krusk, que no tiene rangos en la habilidad, no podría realizar una prueba de Usar objeto mágico ni siquiera aplicando penalizadores, ya que esta habilidad no puede utilizarse si no está entrenada.

Condiciones favorables y desfavorables

Algunas situaciones pueden hacer que una habilidad resulte más fácil o más difícil de utilizar, dando lugar a un bonificador o un penalizador que se añadirá al modificador de la prueba, o bien a un cambio en la CD de la misma. Krusk posee la habilidad Supervivencia, pero para él, una cosa es cazar comida suficiente mientras acampa en un bosque frondoso y otra muy distinta buscar sustento mientras viaja por un desierto estéril.

El DM puede cambiar las posibilidades de éxito de cuatro formas distintas al tener en cuenta las circunstancias excepcionales:

1. Conceder a quien use la habilidad un bonificador +2 de circunstancia que represente una situación que permita mejorar la ejecución, como por ejemplo, tener la mejor herramienta para la tarea, ser ayudado por otro personaje (consulta 'Combinar intentos de habilidades', en la página 65) o disponer de información más exacta de lo normal.

2. Imponer a quien use la habilidad un penalizador –2 de circunstancia que represente un obstáculo para la ejecución, como tener que utilizar herramientas improvisadas o disponer de información errónea.

3. Reducir la CD en 2 para representar circunstancias que faciliten la tarea, como tener una audiencia amable o llevar a cabo una labor cuyo resultado pueda estar por debajo de la media.

4. Incrementar la CD en 2 para representar circunstancias que dificulten la tarea, como tener una audiencia hostil o llevar a cabo una labor que deba salir perfecta.

Las condiciones que afecten a tu capacidad de ejecutar una habilidad harán que cambie el modificador en la misma y aquellas otras que modifiquen lo bien que tendrás que realizar la tarea para tener éxito harán que cambie la CD. Un bonificador al modificador de habilidad y una reducción en la CD de la prueba tienen el mismo resultado: permitirte mayores posibilidades de éxito. Sin embargo, ambas modificaciones representan circunstancias diferentes y, a veces, tal diferencia es importante.

ACCESO A LAS HABILIDADES

Las reglas suponen que un personaje puede encontrar un modo de aprender cualquier habilidad. Si, por ejemplo, Jozan quisiera aprender un Oficio (marinero), nada en estas reglas podría impedírselo. Sin embargo, el DM es quien dirige el mundo, incluidas las decisiones sobre dónde pueden aprenderse ciertas habilidades y dónde no. Imagina que Jozan estuviera viviendo en un desierto; el DM podría decidir que le es imposible aprender el oficio de marinero. El DM tiene la última palabra sobre las habilidades que un personaje puede aprender en un entorno determinado.

Por ejemplo, Gimble el bardo desea entretener a un grupo de enanos que se aloja en la misma posada que su grupo. Antes de tocar su laúd, Gimble escucha las canciones de borrachera del grupo en cuestión y se hace una idea de su estado de ánimo. Fijarse en ese detalle le permite mejorar su interpretación, por lo que recibe un modificador +2 en la prueba de habilidad. Su jugador obtiene un 5 en la tirada y añade +9 por su modificador de habilidad (4 rangos, modificador +3 de Carisma y +2 por el detalle averiguado al investigar); es decir, un resultado de 14. La CD es 15, pero los enanos están de buen humor por haber derrotado hace poco a unos bandidos orcos y el DM decide reducirla a 13 (la interpretación de Gimble no es mejor porque los enanos estén de buen humor, por lo que no recibe un bonificador a su modificador de habilidad, sino que, en su lugar, ve reducida la CD). Sin embargo, el líder de los enanos ha oído que un espía gnomo colabora con los bandidos y sospecha inmediatamente de Gimble. La CD para entretenerle a él es superior a la normal: 17 en lugar de 15. el resultado de la prueba de Gimble (14) es lo bastante alto como para gustar a los enanos (CD 13), pero no lo bastante para su líder (17). El grupo aplaude a Gimble y se ofrece a pagarle unas rondas, pero el líder sigue mirándole con recelo.

Tiempo y pruebas de habilidad

Usar una habilidad puede llevar un asalto, varios (o más) o no requerir tiempo alguno. La mayoría de las habilidades son acciones estándar, acciones de movimiento o acciones de asalto completo. El tipo de acción determina cuánto se tarda en hacer algo con respecto a un asalto de combate (6 segundos) y cómo se trata el movimiento según la actividad (consulta 'Tipos de acciones', en la pág. 138). Algunas pruebas de habilidad son instantáneas y representan la reacción ante un acontecimiento o forman parte de una acción; estas pruebas de habilidad no son acciones. Otras pruebas de habilidad representan parte del movimiento; por ejemplo, la distancia que eres capaz de cubrir con una prueba de Saltar forma parte de tu movimiento. La descripción de cada habilidad especifica el tiempo requerido para realizar una prueba.

Tareas prácticamente imposibles

A veces, el jugador desea hacer algo que parece casi imposible. En general, una tarea prácticamente imposible tiene una CD de 40, 60 o incluso mayor (o conlleva un modificador de +20 o más a la CD).

Las tareas prácticamente imposibles son difíciles de describir con antelación: son aquellos logros que casi desafían a la lógica y representan una suerte y habilidad increíbles. Forzar una cerradura de un rápido puntapié puede conllevar un modificador de +20 a la CD; nadar corriente arriba por una cascada podría requerir una prueba de Nadar contra una CD 80; y mantenerse en equilibrio en una frágil rama de un árbol podría suponer una CD de 90.

El DM es quien decide qué cosas son prácticamente imposibles y cuáles lo son por completo. Recuerda que los personajes con modificadores de habilidad muy altos son capaces de conseguir cosas inconcebibles, igual que los que poseen elevados bonificadores de combate.

Pruebas sin tirada

Una prueba de habilidad representa un intento de conseguir un objetivo, normalmente bajo cierta presión y distracción. Sin embargo, hay veces en que se puede usar la habilidad en condiciones más favorables, eliminando el factor aleatorio.

Elegir 10: puedes "elegir 10" cuando tu personaje no esté distraído ni bajo amenaza. En lugar de lanzar 1d20 para la prueba de habilidad, tu resultado se calculará como si hubieras obtenido un 10 en la tirada. En muchas tareas rutinarias, elegir 10 implica un éxito automático. Las distracciones o amenazas (como el combate) impiden que un personaje pueda elegir 10. En la mayoría de los casos, elegir 10 es simplemente una medida de seguridad: sabes (o esperas) que una tirada intermedia tenga éxito pero temes que una tirada baja pueda acarrear el fracaso, así que eliges quedarte con el valor medio (un 10). Elegir 10 es especialmente útil en situaciones en las que una tirada especialmente alta no te sería de ayuda (como cuando se utiliza Trepar para subir por una cuerda anudada o se utiliza Sanar para proporcionar cuidados a largo plazo a un herido).

Por ejemplo, Krusk el bárbaro posee un modificador de +6 en Trepar, (4 rangos, modificador +3 de Fuerza y penalizador –1 por llevar armadura de cuero tachonado). La ladera, rocosa y empinada, a la que se enfrenta hace que su CD para Trepar sea de 10. Poniendo cuidado, podría elegir 10 y subir automáticamente; sin embargo, a mitad de la escalada un explorador trasgo empieza a lanzarle piedras con su honda. Krusk necesita tener éxito en su prueba de Trepar para llegar hasta el humanoide, no pudiendo elegir 10 en esta ocasión. El personaje tendrá éxito si obtiene 4 o más al lanzar 1d20.

Elegir 20: puedes "elegir 20" cuando dispongas de mucho tiempo (unos 2 minutos para una habilidad que suela requerir un asalto, una acción de asalto completo o una acción estándar), no debas enfrentarte a amenazas ni distracciones y la habilidad empleada no implique un perjuicio en caso de fallar. En otras palabras, si dispusieras del tiempo necesario, terminarías obteniendo 20 en una tirada. En lugar de lanzar 1d20 para la prueba de habilidad, calcula el resultado como si lo hubieras obtenido directamente. Elegir 20 significa que lo intentas una y otra vez hasta que lo consigues, y requiere veinte veces más tiempo que una sola prueba. Como quiera que elegir 20 supone que el personaje fallará muchas veces antes de tener éxito, si intentas elegir 20 con una habilidad que conlleva penalizaciones por fallar (como, por ejemplo, Inutilizar mecanismo para desarmar una trampa), tu personaje sufrirá automáticamente estas penalizaciones antes de que pueda completar la tarea (en este caso, el personaje activará la trampa casi con total seguridad). Habilidades con las que se puede elegir 20 habitualmente incluyen Abrir cerraduras, Buscar y Escapismo.

Por ejemplo, Krusk se acerca a un acantilado e intenta elegir 10 obteniendo un resultado de 16 (10 más su bonificador + 6 de habilidad); sin embargo, la CD es 20, y el DM le dice que no consigue escalar por la cara rocosa (al menos su prueba es lo bastante alta como para no caer desde lo alto). Krusk no puede elegir 20 porque hay un perjuicio asociado al fracaso en la prueba (en este caso, caerse). Podría intentarlo una y otra vez y llegar a tener éxito, pero también podría caerse una o más veces durante el proceso. Más tarde, Krusk encuentra una cueva en el acantilado y decide registrarla. El DM determina que la prueba de Buscar requerirá una acción de asalto completo por cada cuadro de 5' de lado que el personaje desee registrar (y, en secreto, asigna a la tarea una CD 15); supone que los suelos, paredes y techos de la caverna equivalen a un total de 10 cuadros de 5' de lado, por lo que Krusk tardará 1 minuto (10 asaltos) en registrarla por completo. El jugador obtiene un 12 en 1d20, no añade rango alguno (el personaje carece de la habilidad) y aplica un –1 por el modificador de Inteligencia de Krusk; la tirada resulta fallida. A continuación, el jugador declara que registra la cueva de arriba abajo, le lleve el tiempo que le lleve. El DM multiplica por 20 el tiempo inicial (1 minuto) y obtiene un total de 20 minutos; ése será el tiempo que Krusk tardará en registrar la cueva hasta el más mínimo detalle. Transcurrido ese tiempo, el jugador elige 20, por lo que su resultado es de 19; eso basta para superar la CD 15, por lo que Krusk encuentra una vieja llave de cobre que había debajo de una piedra suelta.

Pruebas de característica y pruebas de nivel de lanzador: las reglas normales de elegir 10 y elegir 20 se aplican a las pruebas de características. Ninguna de estas dos reglas puede aplicarse a las pruebas de nivel de lanzador (como es el caso del conjuro *disipar magia* o los intentos de vencer la resistencia a conjuros).

COMBINAR INTENTOS DE HABILIDADES

Cuando más de un personaje utiliza la misma habilidad al mismo tiempo y con un mismo fin, sus esfuerzos pueden solaparse.

Casos individuales

Muchas veces, varios personajes intentan llevar a cabo la misma acción y cada uno tiene éxito o fracasa por separado.

Por ejemplo, Krusk, el bárbaro semiorco, y sus amigos necesitan escalar una cuesta. No importa cuál sea el resultado de Krusk: los demás personajes también necesitarán tener éxito en sus pruebas si quieren conseguirlo. Cada personaje debe realizar su correspondiente prueba de habilidad.

Cooperación

Puedes ayudar a que otro personaje tenga éxito en su prueba de habilidad realizando el mismo tipo de prueba en un esfuerzo cooperativo. Si obtienes un 10 o más en tu prueba, el personaje al que estás ayudando recibe un bonificador +2 en su prueba, como en las reglas de condiciones favorables (no se puede elegir 10 en una prueba de habilidad para ayudar a otro). En muchos casos la ayuda de un personaje no será beneficiosa, o sólo podrán ayudar un nú-

mero determinado de personajes al mismo tiempo. El DM puede limitar la cooperación del modo que le parezca adecuado a las condiciones que se den.

Por ejemplo, si Krusk hubiera resultado herido de gravedad y se estuviera muriendo, Jozan podría intentar una prueba de Sanar para que no siguiera perdiendo puntos de golpe. Otro personaje podría ayudar en la tarea, y concedería a Jozan un bonificador +2 de circunstancia en caso de tener éxito en una prueba de Sanar con una CD 10. Aunque hubiera más gente dispuesta, el DM no dejaría que Jozan tuviera más de un ayudante, puesto que tres personas se estorbarían mutuamente.

En casos en los que la habilidad restringe quién puede alcanzar ciertos resultados (como con Buscar, Inutilizar mecanismo o Supervivencia), no puedes ayudar a otro para proporcionarle un bonificador en una tarea que tu personaje no podría lograr solo. Por ejemplo, un personaje que no tenga el rasgo de clase de encontrar trampas no puede utilizar Buscar para ayudar a un pícaro a encontrar trampas mágicas, ya que él no podría intentar encontrar una trampa mágica por sí mismo.

Sinergia de las habilidades

Un personaje también puede coordinar dos habilidades que funcionen bien conjuntamente, como Saltar y Piruetas. En general, tener 5 o más rangos en una habilidad concede un bonificador +2 de sinergia en las pruebas de sus habilidades sinérgicas, tal y como se indica en la tabla 4–5: sinergia de habilidades. En algunos casos este bonificador sólo se aplica a determinados usos de la habilidad en cuestión, no a todas sus pruebas. Algunas habilidades proporcionan beneficios en otras pruebas realizadas por un personaje, como las pruebas requeridas por el uso de ciertos rasgos de clase.

Tu DM puede limitar ciertas sinergias, si así lo desea, o añadir más sinergias para situaciones específicas.

Tabla 4–5: Sinergia de habilidades

5 o más rangos en...	proporciona un bonificador +2 en...
Artesanía	pruebas relacionadas con Tasación
Averiguar intenciones	pruebas de Diplomacia
Buscar	pruebas de Supervivencia para seguir rastros
Conocimiento de conjuros	pruebas de Usar objeto mágico que impliquen rollos de pergamino
Descifrar escritura	pruebas de Usar objeto mágico relacionadas con rollos de pergamino
Engañar	pruebas de Diplomacia
Engañar	pruebas de Disfrazarse para actuar como un personaje
Engañar	pruebas de Intimidar
Engañar	pruebas de Juego de manos
Escapismo	pruebas de Uso de cuerdas relacionadas con ataduras
Piruetas	pruebas de Equilibrio
Piruetas	pruebas de Saltar
Saber	
(arcano)	pruebas de Conocimiento de conjuros
(arquitectura e ingeniería)	pruebas de Buscar relacionadas con puertas secretas y compartimentos similares.
(dungeons)	pruebas de Supervivencia estando bajo tierra
(geografía)	pruebas de Supervivencia para evitar peligros o perderse
(historia)	pruebas de conocimiento de bardo (rasgo de clase)
(local)	pruebas de Reunir información
(naturaleza)	pruebas de Supervivencia realizadas en entornos naturales de la superficie
(nobleza y realeza)	pruebas de Diplomacia
(religión)	pruebas para expulsar o reprender muertos vivientes (rasgo de clase)
(los planos)	pruebas de Supervivencia en otros planos
Saltar	pruebas de Piruetas
Supervivencia	pruebas de Saber (naturaleza)
Trato con animales	pruebas de empatía salvaje (rasgo de clase)
Trato con animales	pruebas de Montar
Usar objeto mágico	pruebas de Conocimiento de conjuros para descifrar conjuros en rollos de pergamino
Uso de cuerdas	pruebas de Trepar en las que se usen cuerdas
Uso de cuerdas	pruebas de Escapismo relacionadas con cuerdas

Pruebas de habilidad

A veces, un personaje intenta hacer algo para lo que no se aplica ninguna habilidad en concreto; en tales casos, debes realizar una prueba de característica, es decir, lanzar 1d20 y añadir el modificador de la característica en cuestión. En esencia, lo que estarás haciendo será realizar una prueba de habilidad no entrenada. El DM asigna la CD, o hace que tenga lugar una prueba enfrentada cuando dos o más personajes compiten usando una u otra puntuación de característica. La prueba de iniciativa del combate, por ejemplo, es en realidad una prueba de Destreza: el personaje que obtenga un resultado mayor será quien actúe antes.

En algunos casos las características se ponen a prueba sin recurrir al factor aleatorio. Al igual que nadie lanzaría los dados para ver quién es más alto, no es necesario realizar una prueba de Fuerza para saber quién es más fuerte. Cuando dos personajes echan un pulso, por ejemplo, el más fuerte de los dos gana sin más. En caso de tener puntuaciones idénticas, habrá que decidirlo a cara o cruz.

Tabla 4–6: Ejemplos de pruebas de característica

Tarea	Caract. clave
Echar abajo una puerta cerrada o atascada[1]	Fuerza
Enhebrar una aguja	Destreza
Contener la respiración	Constitución
Orientarse por un laberinto	Inteligencia.
Reconocer a un desconocido que has visto antes	Sabiduría
Destacar en medio de una multitud	Carisma

[1] Consulta la información de la pág. 165 sobre derribar puertas y romper objetos.

Descripción de las habilidades

Esta sección describe todas y cada una de las habilidades, incluyendo sus usos más frecuentes y sus modificadores típicos. A veces los personajes pueden utilizar las habilidades para cosas no indicadas aquí. P. ej.: realizando una prueba de Montar podrías impresionar a un grupo de jinetes.

A continuación se indica el formato de las descripciones de habilidades.

Nombre de la habilidad

La línea correspondiente al nombre de la habilidad incluye lo siguiente:

Característica clave: la abreviatura de la característica cuyo modificador se aplica a las pruebas de la habilidad en cuestión. *Excepción:* hablar un idioma tiene la palabra "ninguna" en lugar de una característica clave porque se trata de una habilidad cuyo uso no requiere tirada alguna.

Sólo entrenada: si en la línea del nombre de la habilidad apareciera "sólo entrenada", necesitas tener en ella 1 rango como mínimo para poder utilizarla. Si esta frase no apareciera, podrías realizar pruebas de habilidad no entrenada (es decir, con rango 0). Si el uso de la habilidad entrenada o no entrenada tuviera alguna particularidad especial, ésta se indicaría en la sección "Sin entrenamiento" (ver más abajo).

Penalizador de armadura: si esta anotación está incluida en la línea del nombre de la habilidad, cuando sea apropiado deben aplicarse los penalizadores de armadura a las pruebas de la misma. Si esta anotación no aparece, los penalizadores de armadura no se aplican.

La línea del nombre de la habilidad va seguida de una descripción general de lo que representa el uso de la misma. Tras la descripción, se incluyen otros tipos de información:

Prueba: qué puede conseguir un personaje ("tú" en la descripción de la habilidad) con una prueba con éxito de habilidad, y la CD de la prueba.

Acción: el tipo de acción que requiere utilizar la habilidad, o la cantidad de tiempo necesaria para una prueba.

Nuevos intentos: qué condiciones se aplican a los intentos sucesivos de tener éxito con la habilidad. Si ésta no te permite intentar la misma tarea más de una vez, o si el fallo conlleva una penalización inherente (como sucede con la habilidad de Trepar), no puedes elegir 20. Si este párrafo no apareciera, la habilidad podría repetirse sin otra penalización inherente que el tiempo adicional consumido.

Especial: el resto de detalles aplicables a la habilidad, como efectos especiales que puede proporcionar su uso o los bonificadores que ciertos personajes podrían recibir gracias a su clase o raza.

Sinergia: algunas habilidades proporcionan un bonificador al uso de otra u otras habilidades debido a un efecto de sinergia. Esta entrada, cuando está presente, indica qué bonificadores puede conceder o recibir esta habilidad debido a esas sinergias. Consulta la tabla 4–5 para una lista completa de los bonificadores de sinergia entre las diferentes habilidades (o entre una habilidad y un rasgo de clase).

Restricciones: la utilidad máxima de ciertas habilidades está restringida a ciertas clases o personajes que poseen determinadas dotes. Esta entrada indica si existe alguna de estas restricciones para la habilidad.

Sin entrenamiento: esta entrada indica qué puede hacer con la habilidad un personaje que no tenga ni siquiera 1 rango en la habilidad. Si esta entrada no aparece, quiere decir que la habilidad funciona de manera normal para personajes no entrenados (si puede ser utilizada sin entrenamiento), o que un personaje no entrenado no puede ni siquiera intentar pruebas de esta habilidad (para las habilidades designadas como "sólo entrenada").

ABRIR CERRADURAS (DES; SÓLO ENTRENADA)

Puedes abrir candados, delicadas cerraduras de combinación y cerrojos que requieran la solución de un rompecabezas. El esfuerzo requerirá, como mínimo, el uso de una herramienta del tipo adecuado (una ganzúa,una palanqueta, una llave sin muescas, un alambre, etc.). Intentar una prueba de Abrir cerraduras sin herramientas de ladrón (pág. 130) conllevará un penalizador –2 de circunstancia, aunque se utilice una herramienta sencilla. El uso de herramientas de ladrón de gran calidad concederá un bonificador +2 de circunstancia.

Prueba: la CD para abrir una cerradura va de 20 a 40, dependiendo de la calidad de la cerradura, tal y como se indica en la tabla siguiente.

Cerradura	CD	Cerradura	CD
Cerradura muy sencilla	20	Cerradura de calidad	30
Cerradura corriente	25	Cerradura asombrosa	40

Acción: abrir una cerradura es una acción de asalto completo.

Especial: si tienes la dote Dedos ágiles recibes un bonificador +2 en las pruebas de Abrir cerraduras.

Sin entrenamiento: no puedes abrir cerraduras sin entrenamiento, pero puedes forzarlas (consulta 'Hacer pedazos un objeto', pág. 165).

ARTESANÍA (INT)

Estás cualificado en una disciplina de artes y oficios o una práctica de artesanía, como alfarería, alquimia, armería, caligrafía, carpintería, cerrajería, cestería, construcción naval, costura, curtido, encuadernación, escultura, fabricación de trampas, herrería, mampostería, pintura, talla de gemas o zapatería.

Como Interpretar, Oficio y Saber, Artesanía es en realidad una serie de habilidades diferentes. Por ejemplo, puedes tener la habilidad de Artesanía (carpintería), y tus rangos en esa habilidad no afectarán a ninguna prueba de Artesanía (alfarería) o Artesanía (curtido) que puedas hacer. Puedes tener varias habilidades de Artesanía, cada una con sus propios rangos adquiridos por separado.

Las habilidades de Artesanía se centran expresamente en la creación de algo; en caso contrario, probablemente se tratará de una habilidad de Oficio (pág. 78).

Prueba: puedes practicar tu Artesanía y ganarte bastante bien la vida, obteniendo más o menos tantas piezas de oro por semana de trabajo como la mitad del resultado de tu prueba. Sabes usar las herramientas de tu profesión, llevar a cabo las tareas cotidianas, supervisar a los aprendices y resolver los problemas comunes (los trabajadores no cualificados y los ayudantes ganan una media de una pieza de plata por día de trabajo).

Sin embargo, la función básica de esta habilidad es permitirte crear objetos del tipo adecuado. La CD depende de la dificultad de la pieza creada. La CD, el resultado de tu prueba y el precio del objeto determinarán cuánto tiempo emplearás en fabricarlo. A su vez, el precio del objeto acabado determinará el coste de las materias primas (en el mundo de juego, el precio de un objeto se calcula según el nivel de habilidad que éste exija, el tiempo que requiera y los materiales necesarios; es por eso que el precio del objeto y la CD determinan cuánto tiempo costará crearlo y cuál será el precio de las materias primas).

El conjuro *elaborar* (pág. 235) puede usarse en algunos casos para obtener los mismos resultados que una prueba de Artesanía sin necesidad de realizarla. No obstante, sí que tendrás que realizar la prueba al usar el sortilegio para fabricar artículos que requieran un gran dominio de la Artesanía (joyas, espadas, vidrio, etc.).

Una prueba de Artesanía relacionada con la carpintería, unida al lanzamiento del conjuro *madera férrea* (pág. 258) te permite crear objetos de madera dotados de la resistencia del acero.

Al ejecutar el sortilegio *creación menor* (pág. 223) para crear objetos complejos (como astiles de flecha rectos), debes tener éxito en una prueba de la habilidad de Artesanía adecuada (fabricación de arcos, en este caso).

Todas las Artesanías requieren el uso de herramientas de artesano (pág. 129) para poder tener éxito; si se emplearan herramientas improvisadas, se sufriría un penalizador –2 de circunstancia. Por el contrario, las herramientas de gran calidad concederán un bonificador +2 de circunstancia.

Para determinar cuánto tiempo y dinero requiere la fabricación de un objeto, sigue estos pasos:

1. Busca su precio en el Capítulo 7: equipo de este libro o en la *Guía del Dungeon Master*, o pide al DM que decida uno en caso de no aparecer en la lista. Calcula la equivalencia de tal precio en piezas de plata (1 po = 10 pp).
2. Busca la CD indicada en la tabla siguiente o haz que el DM decida una.
3. Paga una tercera parte del precio del objeto en concepto de materiales.
4. Realiza una prueba de habilidad que represente una semana de trabajo.

Si tienes éxito, multiplica el resultado por la CD. Si el resultado × la CD equivale al precio del objeto en pp, habrás terminado de fabricarlo (si el resultado × la CD fuera igual al doble del precio del objeto en piezas de plata, habrías completado la fabricación en la mitad de tiempo; si fuera igual al triple, en una tercera parte, etc.). Si el resultado × la CD no fuera igual al precio, esa cifra representaría el progreso que has conseguido durante la semana; anótalo y realiza una nueva tirada a la semana siguiente. Podrás seguir progresando semana tras semana hasta que tu total alcance el precio del objeto en pp.

Si fallas la prueba por 4 o menos, no habrás logrado progresar durante esa semana. Si fallas por 5 o más, habrás arruinado la mitad de los materiales necesarios y tendrías que pagar de nuevo por ellos.

Progreso diario: puedes realizar pruebas diariamente en lugar de semana a semana; en tal caso, tu progreso (resultado × CD) se mediría en piezas de cobre en lugar de en piezas de plata.

Crear objetos de gran calidad: tu personaje puede fabricar objetos de gran calidad (es decir, obras maestras que confieran bonificadores al uso por su excepcional manufactura y no gracias a la magia). Para crear un objeto de gran calidad, debes fabricar el "componente de gran calidad" como si fuera un objeto distinto, además de crear el normal. El componente de gran calidad tendrá su propio precio (300 po en el caso de un arma y 150 po en el de una armadura) y una CD de Artesanía de 20. La fabricación llegará a su fin una vez

hayas terminado tanto el componente normal como el de gran calidad. *Nota:* el precio a pagar por el componente de gran calidad es una tercera parte de la cantidad indicada, igual que el precio de las materias primas.

Arreglar objetos: normalmente, puedes reparar un objeto con la misma CD que requiera su fabricación. Arreglar un objeto cuesta 1/5 que el objeto en sí.

CD típicas de artesanía

Objeto	Artesanía	CD
Ácido	Alquimia[1]	15
Fuego de alquimista, ahumadera o ramita yesquera	Alquimia[1]	20
Contraveneno, bolsa de maraña, cetro solar o piedra de trueno	Alquimia[1]	25
Ballesta	Armería	15
Arma sencilla de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Armería	12
Arma marcial de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Armería	15
Arma exótica de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Armería	18
Arco largo o arco corto	Fabr. arcos	12
Arco largo compuesto o arco corto compuesto	Fabr. arcos	15
Arco largo compuesto o arco corto compuesto con un índice de fuerza superior	Fabr. arcos	15+ (2 × bonif. Fue)
Armadura, escudo	Fabr. Armaduras	10 + bonif. CA
Trampa mecánica	Fab. de trampas	Varía[2]
Objeto muy sencillo (cuchara de palo)	Varía	5
Objeto corriente (olla de hierro)	Varía	10
Objeto de buena calidad (campana)	Varía	15
Objeto complejo o de gran calidad (cerradura)	Varía	20

[1] Debe ser un lanzador de conjuros para fabricar cualquiera de estos objetos.

[2] El Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* contiene una serie de reglas sobre cómo construir trampas.

Acción: no se aplica. Las pruebas de Artesanía se realizan cada día o cada semana.

Nuevos intentos: sí, pero cada vez que falles por 5 o más, arruinarás la mitad de los materiales necesarios y tendrás que volver a pagar por ellos.

Especial: los enanos reciben un bonificador +2 racial en las pruebas de Artesanía relacionadas con el trabajo del metal o la piedra por tratarse de una raza muy capacitada para la mampostería y la metalistería.

Los gnomos tienen un bonificador +2 racial en las pruebas de Artesanía (alquimia) debido a su sensible olfato.

Puedes, voluntariamente, sumar +10 a la CD indicada para fabricar un objeto. Esto te permite fabricarlo más rápidamente (ya que estarás multiplicando esta CD más alta por el resultado de tu prueba de Artesanía para determinar el progreso). Debes decidir si aumentas la CD antes de realizar cada prueba semanal o diaria.

Para fabricar un objeto utilizando Artesanía (alquimia) debes tener equipo de alquimia y ser un lanzador de conjuros. Si estás trabajando en una ciudad, puedes comprar lo que necesitas como parte del precio de las materias primas para hacer el objeto, pero el equipo de alquimia es difícil o imposible de conseguir en algunas partes. Comprar y mantener un laboratorio de alquimista (pág. 130) proporciona un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Artesanía (alquimia) debido a que tienes las herramientas necesarias para el trabajo, pero no afecta de ningún otro modo al coste de ningún objeto fabricado con esta habilidad.

Sinergia: si tienes 5 rangos en una habilidad de Artesanía, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Tasación relativas a objetos fabricados con esa Artesanía.

Averiguar intenciones (Sab)

Utiliza esta habilidad para saber cuándo alguien te está engañando, para comprender los mensajes ocultos en una conversación o para percibir si alguien está siendo influenciado mágicamente. Esta capacidad representa tu sensibilidad al lenguaje corporal, las costumbres del habla y los gestos de los demás.

Prueba: una prueba con éxito evita que te engañen (consulta la habilidad Engañar, en la pág. 72). También puedes utilizar la habilidad para enterarte de algo que se esté tramando (es decir, cuando esté sucediendo algo inusual) o para evaluar si alguien es de confianza. Tu DM puede decidir realizar tu prueba de Averiguar intenciones en secreto, para que no sepas si has tenido éxito o no.

Tarea	CD de Averiguar intenciones
Corazonada	20
Advertir un encantamiento	25 o 15
Descubrir un mensaje secreto	Varía

Corazonada: básicamente, este uso sirve para obtener una valoración intuitiva de la situación social. Por el comportamiento de otro, puedes tener la sensación de que algo va mal, como, por ejemplo, al hablar con un impostor. Por otro lado, es posible tener la sensación de que alguien es de confianza.

Advertir un encantamiento: gracias a esto, puedes notar si una criatura se halla influenciada por un efecto de encantamiento (por definición, un efecto enajenador), como *hechizar persona*, incluso aunque la persona en cuestión no sepa que lo está. La CD normal es de 25, pero si el objetivo está dominado (consulta *dominar persona* en el Capítulo 11: conjuros), la CD es sólo de 15, debido a las posibilidades de acción limitadas del objetivo.

Descubrir un mensaje secreto: puedes utilizar Averiguar intenciones para detectar un mensaje secreto que se esté trasmitiendo mediante la habilidad de Engañar. En este caso, tu prueba de Averiguar intenciones se enfrenta a la prueba de Engañar del personaje que esté transmitiendo el mensaje. Por cada fragmento de información del mensaje que desconozcas, recibes un penalizador –2 a la prueba de Averiguar intenciones. Por ejemplo, si escuchas a escondidas a alguien planeando asesinar a un diplomático de visita, recibes un penalizador –2 en tu prueba si no conoces al diplomático. Si tienes éxito por 4 o menos, descubres que se está comunicando algo oculto, pero no puedes comprender nada específico de su contenido. Si superas la CD por 5 o más, interceptas y comprendes el mensaje. Si fallas por 4 o menos, no eres capaz de detectar ninguna comunicación secreta, pero si fallas por 5 o más deduces una información falsa.

Acción: intentar obtener información por medio de Averiguar intenciones requiere 1 minuto como mínimo, aunque bien podrías pasarte toda una noche tratando de hacerte una idea de la gente que hubiera a tu alrededor.

Nuevos intentos: no, aunque tendrás derecho a realizar una prueba de Averiguar intenciones cada vez que intenten engañarte.

Especial: un explorador obtiene un bonificador en las pruebas de Averiguar intenciones cuando utiliza esta habilidad contra un enemigo predilecto (ver pág. 39).

Si tienes la dote de Negociador, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Averiguar intenciones, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia.

Avistar (Sab)

Utiliza esta habilidad para detectar a unos bandidos emboscados, para ver a un pícaro acechando en las sombras, para ver a través de un disfraz, para leer los labios o para advertir la presencia de un ciempiés gigante en un montón de basura.

Prueba: la habilidad de Avistar se utiliza principalmente para detectar a personajes o criaturas escondidas. Normalmente, Avistar debe enfrentarse a la prueba de Esconderse de la criatura que intenta pasar desapercibida. A veces, una criatura no se esconde de forma intencionada pero resulta difícil de ver, por lo que hace falta una prueba de Avistar para poder distinguirla.

Por regla general, un resultado superior a 20 en una prueba de Avistar te permite advertir la presencia de una criatura invisible cerca de ti (aunque no puedas verla).

Avistar también se utiliza para descubrir a alguien que vaya disfrazado (consulta la habilidad Disfrazarse, en la pág. 71), y para leer los labios cuando no puedes escuchar o comprender lo que alguien está diciendo.

El Dungeon Master puede requerir pruebas de Avistar para determinar la distancia a la que comienza un encuentro. En estas pruebas se aplica un penalizador que depende de la distancia entre los dos individuos o grupos, pudiendo añadirse un penalizador adicional si el personaje que realiza la prueba de Avistar está distraído (no está concentrándose en estar atento).

Condición	Penalizador
Por cada 10' de distancia	–1
Observador distraído	–5

Leer los labios: para entender lo que alguien está diciendo leyéndole los labios, debes estar a 30' o menos de quien hable, poder verle los labios y, además, entender el idioma en que se exprese (este uso de la habilidad es dependiente del idioma). La CD básica es 15, pero aumentará si el habla es complicada o incoherente. Los labios del sujeto tendrán que estar en todo momento dentro de tu línea de visión.

Si tu tirada de Avistar tiene éxito, habrás captado el sentido general de lo que ha dicho el sujeto durante un minuto; pero lo más normal es que pierdas algunos detalles. Si fallas la tirada, no podrás leer los labios del sujeto; si fallas por 5 o más, llegarás a conclusiones erróneas en cuanto a lo que estuviera diciendo. El DM tirará por ti para que no sepas si has tenido éxito (o si has fallado por 5 o más).

Acción: varía. Cada vez que vez que tengas la oportunidad de ver algo como reacción (por ejemplo, cuando alguien intenta escurrirse por detrás de tí estando oculto, o cuando te muevas a una nueva zona), puedes realizar una prueba de Avistar sin utilizar una acción. Intentar ver algo que no has logrado descubrir previamente es una acción de movimiento. Para leer los labios, debes concentrarte durante un minuto completo antes de realizar una prueba de Avistar, y no puedes realizar al mismo tiempo ninguna otra acción (salvo moverte a la mitad de tu velocidad, como máximo).

Nuevos intentos: sí. Puedes volver a intentar descubrir algo que no viste previamente sin penalización. Puedes intentar leer los labios una vez por minuto.

Especial: una criatura fascinada sufrirá un penalizador –4 en sus pruebas de Avistar hechas como reacción.

Un personaje que disponga de la dote Alerta obtendrá un bonificador +2 en sus pruebas de Avistar.

Un explorador obtiene un bonificador en sus pruebas de Avistar cuando usa la habilidad contra un enemigo predilecto (pág. 47).

Un elfo obtiene un bonificador +2 racial en sus pruebas de Avistar gracias a sus agudos sentidos.

Un semielfo obtiene un bonificador racial +1 en sus pruebas de Avistar. Su vista es buena, pero no tanto como la de un elfo puro.

El amo de un familiar halcón (consulta la barra lateral 'Familiares', página 44) obtiene un bonificador +3 en las pruebas de Avistar a la luz del día o en otras zonas iluminadas.

El amo de un familiar búho (consulta la barra lateral 'Familiares', página 44) obtiene un bonificador +3 en las pruebas de Avistar en las sombras o en otras zonas oscuras.

BUSCAR (INT)

Puedes encontrar puertas secretas, trampas sencillas, compartimentos secretos y otras cosas que pasen desapercibidas a simple vista. Avistar te permite advertir la presencia de algo, como un pícaro escondido; Buscar sirve para percibir pequeños detalles o irregularidades por medio de un esfuerzo activo.

Buscar no permite encontrar trampas complicadas, a no ser que tu personaje sea un pícaro (consulta 'Restricciones' más adelante).

Prueba: normalmente, debes estar a 10' o menos del objeto o superficie a examinar. La siguiente tabla proporciona CD para las tareas típicas que emplean la habilidad de Buscar.

Tarea	CD de Buscar
Registrar un arcón lleno de trastos en busca de cierto objeto	10
Detectar una puerta secreta típica o una trampa sencilla	20
Hallar una trampa difícil, que no sea mágica ni de piedra (sólo pícaros)[1]	21 o más
Hallar una trampa mágica (sólo pícaros)[1]	25 + nivel del conjuro que la creó
Detectar una puerta secreta bien escondida	30
Encontrar una huella	Varía[2]

[1] Los enanos (incluso si no son pícaros) pueden usar Buscar cuando la trampa esté hecha de piedra o construida dentro de este material.

[2] Una prueba con éxito de Buscar permite encontrar una huella o un signo similar del paso de una criatura, pero no te permite encontrar o seguir un rastro. Consulta la dote Rastrear para la CD apropiadas.

Acción: buscar en una zona de 5× 5' o un volumen de mercancías de 5' de lado requiere una acción de asalto completo.

Especial: los elfos obtienen un bonificador +2 racial a Buscar y los semielfos uno de +1. Un elfo (no así un semielfo) puede hacer una prueba de Buscar para hallar una puerta secreta u oculta con sólo pasar a 5' o menos de ella.

Si tienes la dote Investigador, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Buscar.

Los conjuros *círculo de teletransporte, glifo custodio, runas explosivas, símbolo* y *trampa de fuego* crean trampas mágicas que un pícaro puede encontrar con una prueba de Buscar y, a continuación, puede intentar desactivar usando Inutilizar mecanismo. Identificar la localización de un conjuro de *trampa de lazo* tiene una CD de 23. *Brotar de espinas y piedras puntiagudas* crean trampas mágicas que pueden ser halladas con Buscar, pero contra las que Inutilizar mecanismo no sirve de nada. Para obtener más detalles, consulta las descripciones correspondientes en el Capítulo 11: conjuros.

Cuando hay dos o más conjuros de abjuración activos a no más de 10' de distancia durante al menos 24 horas, generan unas fluctuaciones de energía apenas visibles, pero que dan a los personajes un bonificador +4 a las pruebas de Buscar para localizar conjuros de ese tipo.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Buscar, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia para encontrar o seguir rastros.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (arquitectura e ingeniería), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Buscar para encontrar puertas secretas o compartimentos ocultos.

Restricciones: aunque cualquiera puede utilizar Buscar para encontrar trampas con una CD de 20 o menos, sólo los pícaros pueden emplear la habilidad para encontrar trampas con una CD superior (*excepción*: el conjuro *encontrar trampas* permite temporalmente al clérigo utilizar su habilidad de Buscar como si fuera un pícaro).

Los enanos (aunque no sean pícaros) pueden utilizar la habilidad de Buscar para encontrar trampas difíciles (las de CD superior a 20) que estén hechas de piedra o construidas dentro de ésta. Además, obtienen un bonificador +2 racial a estas pruebas de Buscar gracias a su aptitud de afinidad con la piedra.

CONCENTRACIÓN (CON)

Se te da bastante bien abstraer tus pensamientos.

Prueba: debes realizar una prueba de Concentración cada vez que exista la posibilidad de que te distraigas (por sufrir daño, mal tiempo, etc.) mientras estás ocupado en una acción que requiera tu total atención. Estas acciones incluyen lanzar un conjuro, concentrarte en un conjuro activo (como *detectar magia*), dirigir un conjuro (como *arma espiritual*), utilizar una aptitud sortílega (como la aptitud de un paladín de *quitar enfermedad*), o utilizar una habilidad que provoca ataques de oportunidad (como Abrir cerraduras, Inutilizar mecanismos, Sanar y Uso de cuerdas, entre otras). En general, si una acción no provoca normalmente ataques de oportunidad, no necesitas realizar una prueba de Concentración para no distraerte.

Si la prueba de Concentración tiene éxito, puedes continuar con la acción de manera normal, pero si falla, la acción falla automáticamente y se desperdicia. Si estabas lanzando un conjuro, el conjuro se pierde (ver 'Lanzar un conjuro', pág. 140). Si estabas concentrándote en un conjuro activo, el conjuro termina como si te hubieses dejado de concentrar en él. Si estabas dirigiendo un conjuro, el intento de dirigirlo falla, pero el conjuro permanece activo. Si estabas utilizando una aptitud sortílega, ese uso

de la aptitud se pierde. Si estabas utilizando una habilidad, ésta falla y en algunos casos este fallo puede tener otras consecuencias propias.

La siguiente tabla resume varios tipos de distracciones que te obligan a realizar una prueba de Concentración. Si la distracción se da mientras estás intentando lanzar un conjuro, debes sumar el nivel del conjuro a la CD de Concentración apropiada (consulta 'Concentración, página 170, para más información). Si hay más de un tipo de distracción presente, realiza una prueba para cada una de ellas; el fallo en cualquiera de estas pruebas de Concentración implica que la tarea no se ha completado.

CD de concentración[1]	Distracción
10 + daño sufrido	Recibir daño durante la acción.[2]
10 + la mitad del último daño continuo sufrido	Sufrir un daño continuo durante la acción.[3]
CD de la salvación de un conjuro que distrae	Distraído por un conjuro que no inflija daño.[3]
10	Movimiento enérgico (montura al trote, botes de un carro en marcha, barca pequeña en aguas agitadas o bajo la cubierta de barco mecido por una tormenta).
15	Movimiento violento (caballo al galope, botes de un carro a toda velocidad, barca pequeña en unos rápidos o en la cubierta de un barco azotado por una tormenta).
20	Movimiento extraordinariamente violento (terremoto).
15	Enmarañado.
20	Participando en una presa o estando sujeto (sólo podrán lanzarse conjuros que carezcan de componentes somáticos y cuyos componentes materiales estén a mano).
5	Fuerte viento que arrastra lluvia o aguanieve cegadora.
10	Fuerte viento que arrastra granizo, polvo o tierra.
CD de la salvación	Condiciones climáticas generadas por un conjuro, de un conjuro que distraecomo *tormenta de venganza*.[4]

[1] Si estás intentando lanzar un conjuro, concentrarte en él o dirigirlo cuando ocurre la distracción, suma el nivel del conjuro a la CD indicada.

[2] Como puede suceder durante el lanzamiento de un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto o más, o durante la ejecución de una actividad que requiere más de una acción de asalto completo (como Inutilizar mecanismo). También el daño procedente de un ataque de oportunidad o de un ataque preparado realizado como respuesta al lanzamiento del conjuro (para conjuros con un tiempo de lanzamiento de 1 acción) o a la realización de la acción (para actividades que no requieran más de una acción de asalto completo). Consulta también 'Distraer a los lanzadores de conjuros', página 160.

[3] Como el de *flecha ácida de Melf*.

[4] Si el conjuro no permite una salvación, utiliza la CD que tendría su salvación si se permitiese.

Acción: ninguna. Realizar una prueba de Concentración no requiere una acción; es o bien una acción gratuita (cuando se realiza como reacción a algo) o parte de otra acción (cuando se intenta de forma activa).

Nuevos intentos: sí, aunque un éxito no sirve para cancelar los efectos de un fallo previo, como la pérdida del conjuro que se estuviera ejecutando o la interrupción del sortilegio en el que uno se estuviera concentrando.

Especial: puedes utilizar Concentración para lanzar un conjuro, utilizar una aptitud sortílega o utilizar una habilidad a la defensiva, y evitar al mismo tiempo los ataques de oportunidad. Esto no se aplica a otras acciones que pueden provocar ataques de oportunidad (como el movimiento o cargar una ballesta). La CD de la prueba es de 15 (más el nivel del conjuro, si estás utilizando un conjuro o una aptitud sortílega a la defensiva). Si la prueba de Concentración tiene éxito, puedes intentar la acción de manera normal sin provocar un ataque de oportunidad. No obstante, tener éxito en la prueba de Concentración sigue sin permitirte elegir 10 en la otra prueba si estás en una situación de tensión: debes realizar la prueba de manera normal. Si la prueba de Concentración falla, la acción unida a ella también falla de manera automática (con los efectos apropiados) y la acción se pierde, tal y como si hubieses perdido la concentración a causa de una distracción.

Un personaje que disponga de la dote de Conjurar en combate obtendrá un bonificador +4 en las pruebas de Concentración que haga al lanzar sortilegios o aptitudes sortílegas a la defensiva (consulta la pág. 140) o estando participando en una presa o sujeto.

CONOCIMIENTO DE CONJUROS (INT; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para identificar conjuros cuando estén siendo lanzados o cuando se encuentren en funcionamiento.

CD de conocimiento de conjuros	Tarea
13	Identificar un *glifo custodio* usando *leer magia*. No requiere ninguna acción.
15 + nivel del conjuro	Identificar un conjuro mientras se lanza (debes ver u oír los componentes somáticos o verbales del mismo). No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
15 + nivel del conjuro	Aprender un sortilegio a partir de un libro de conjuros o un rollo de pergamino (sólo magos). No puede volver a intentarse con el mismo conjuro hasta que el personaje obtenga, como mínimo, un rango más en esta habilidad (aunque se encuentre otra fuente de la que pudiera aprenderse). Requiere 8 horas.
15 + nivel del conjuro	Preparar un sortilegio usando un libro de conjuros prestado (sólo magos). Un intento diario. No requiere tiempo adicional.
15 + nivel del conjuro	Al lanzar un *detectar magia*, averiguar la escuela de magia relacionada con el aura de un objeto o criatura que el mago pueda ver (si el aura no fuesa un efecto del conjuro, la CD sería 15 + la mitad del nivel del lanzador). No requiere ninguna acción.
19	Identificar un símbolo usando *leer magia*. No requiere ninguna acción.
20 + nivel del conjuro	Identificar un conjuro que ya esté situado y surtiendo efecto (debes ser capaz de ver o detectar los efectos del sortilegio). No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
20 + nivel del conjuro	Identificar materiales creados o transformados mediante la magia, como darse cuenta de que una pared de hierro es el resultado de un conjuro de *muro de hierro*. No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
20 + nivel del conjuro	Descifrar un conjuro escrito (como en un rollo de pergamino) sin utilizar *leer magia*. Un intento diario. Requiere una acción de asalto completo
25 + nivel del conjuro	Después de realizar un TS contra un conjuro que te tuviese como objetivo, determinar qué conjuro era. No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
25	Identificar una poción. Requiere 1 minuto. No puede intentarse de nuevo.
20	Dibujar un diagrama para mejorar un conjuro de *ancla dimensional* lanzado sobre una criatura convocada. Lleva 10 minutos. No puede intentarse de nuevo. El DM realizará esta prueba por ti.
30 o superior	Comprender un efecto mágico extraño o de naturaleza única, como los efectos de una corriente mágica de agua. El tiempo requerido varía. No puede intentarse de nuevo.

Prueba: puedes identificar conjuros y efectos mágicos. En la tabla anterior se resumen las CD de las pruebas de Conocimiento de conjuros para diferentes tareas.

Acción: varía, tal y como se indica más arriba.

Nuevos intentos: ver más arriba.

Especial: un mago especialista obtiene un bonificador +2 cuando investiga un conjuro o efecto de la escuela en la que está especializado, pero sufre un penalizador –5 cuando se trata de un conjuro o efecto de su escuela prohibida (y algunas tareas, como aprender un sortilegio prohibido, sencillamente le resultan imposibles).

Si tienes la dote de Afinidad con la magia, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Saber (arcano), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros.

Si tienes 5 o más rangos en Usar objeto mágico, obtienes un bonificador +2 de sinergia en las pruebas de Conocimiento de conjuros relacionadas con descifrar sortilegios inscritos en rollos de pergamino.

Si tienes 5 o más rangos en Conocimiento de conjuros, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto mágico relacionadas con rollos de pergaminos.

Además, ciertos conjuros te permiten obtener información acerca de la magia, suponiendo que puedas realizar la prueba de Conocimiento de conjuros tal y como se indique en sus correspondientes descripciones (consulta, por ejemplo, el sortilegio *detectar magia*, en la pág. 230).

DESCIFRAR ESCRITURA (INT; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para averiguar el significado de unas antiguas runas grabadas en la pared de un templo abandonado, para hacerte una idea general de lo que dice una carta interceptada escrita en infernal, para seguir las instrucciones de un mapa del tesoro escrito en un alfabeto olvidado, o para interpretar unos misteriosos glifos pintados en la pared de una cueva.

Prueba: puedes descifrar textos escritos en idiomas que desconozcas, o un mensaje incompleto o escrito con caracteres arcaicos. La CD básica es 20 para los mensajes más sencillos, 25 para los textos normales y 30 o más para los escritos complicados, exóticos o muy antiguos.

Si la prueba tiene éxito, comprenderás el contenido general de un fragmento del escrito, pudiendo leer más o menos una página de texto (o su equivalente). Si falla, el DM hará una prueba de Sabiduría (CD 5) para comprobar si sacas o no conclusiones erróneas en cuanto al texto (un éxito indica que no lo haces y un fallo significa que sí). El DM realizará en secreto tanto la prueba de la habilidad como la de Sabiduría (si ésta fuera necesaria); por tanto, no podrás saber si la conclusión a la que has llegado es verdadera o falsa.

Acción: descifrar el equivalente a una página de escritura requiere 1 minuto (10 acciones de asalto completo consecutivas).

Nuevos intentos: no.

Especial: con personaje con la dote Aplicado recibe un bonificador +2 en las pruebas de Descifrar escritura.

Sinergia: si posees 5 o más rangos en Descifrar escritura, obtendrás un bonificador +2 de sinergia en las tiradas de Usar objeto mágico relacionadas con rollos de pergamino.

DIPLOMACIA (CAR)

Utiliza esta habilidad para convencer al chambelán de que te deje ver al rey, negociar la paz entre dos tribus bárbaras enemistadas o convencer a los ogros hechiceros que te han capturado de que deberían pedir un rescate a tus compañeros en lugar de retorcerte las extremidades una a una. La Diplomacia incluye el protocolo, la elegancia social, el tacto, la sutileza y el don de la palabra. Un personaje que tenga esta habilidad conocerá las normas de comportamiento (tanto formales como informales), las expectativas sociales, la forma correcta de dirigirse a alguien, etc. Esta habilidad representa la capacidad de dar la impresión correcta a los demás, de negociar con eficacia y de influir sobre el prójimo.

Prueba: puedes cambiar la actitud de los demás (Personajes No Jugadores) mediante una prueba con éxito de Diplomacia; consulta la barra lateral 'Influir en la actitud de los PNJs', más adelante, para lo esencial (la *Guía del Dungeon Master* tiene más información sobre cómo influir en los PNJs). A la hora de negociar, los distintos participantes deberán realizar pruebas enfrentadas de Diplomacia para comprobar quién obtiene mayor ventaja. Las tiradas enfrentadas también servirán para resolver aquellos casos en que dos abogados o diplomáticos defiendan opiniones contrarias en una audiencia que tenga lugar frente a terceros.

Acción: cambiar la actitud de otro con Diplomacia normalmente requiere al menos 1 minuto completo (10 acciones de asalto completo consecutivas). En algunas situaciones el tiempo necesario puede ser mucho mayor. Una prueba de Diplomacia precipitada (como un intento de detener una lucha entre dos guerreros furiosos) puede realizarse como acción de asalto completo, pero recibes un penalizador –10 en la prueba.

Nuevos intentos: posible, pero no recomendable, porque repetir un intento normalmente no servirá de nada. Aunque la primera tirada hubiera tenido éxito, quizá sea imposible convencer al otro personaje más de lo que ya esté y un nuevo intento podría hacer más mal que bien. Si la prueba inicial falla, el otro personaje podría convencerse aún más de su opinión, por lo que repetir no serviría de nada.

Especial: un semielfo tiene un bonificador +2 racial a las pruebas de Diplomacia, gracias a su aptitud para llevarse bien con los demás.

Si tienes la dote Negociador, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia.

Sinergia: si posees 5 o más rangos en Averiguar intenciones, Engañar o Saber (nobleza y realeza), obtienes un bonificador +2 de sinergia en tus pruebas de Diplomacia.

DISFRAZARSE (CAR)

Utiliza esta habilidad para cambiar tu aspecto o el de otra persona. El esfuerzo requerirá, como mínimo, unos cuantos accesorios, algo de maquillaje y algún tiempo. El uso de material de disfraz (pág. 130) concederá un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de esta habilidad. Ningún disfraz puede conllevar un cambio aparente en la altura o el peso superior a una décima parte de los originales.

Disfrazarse también sirve para hacerse pasar por otro, ya se trate de un individuo o de un tipo de persona; por ejemplo, con algún elemento (o ninguno) podrías fingir ser un forastero a pesar de vivir en el lugar.

Prueba: tu prueba de Disfrazarse determinará lo bueno que es el disfraz, y su resultado se enfrentará a las pruebas de Avistar de los demás. Sin embargo,

CÓMO INFLUIR EN LA ACTITUD DE LOS PNJS

Utiliza la siguiente tabla para determinar lo efectivas que son las pruebas de Diplomacia (o de Carisma) realizadas para influir en la actitud de un PNJ, o las pruebas de empatía salvaje realizadas para influir en la actitud de un animal o bestia mágica. La Guía del Dungeon Master proporciona más información sobre la actitud de los PNJs.

Actitud	Nueva actitud (CD necesaria)				
Inicial	Hostil	Malintencionado	Indiferente	Amistoso	Solícito
Hostil	Menos de 20	20	25	35	50
Malintencionado	Menos de 5	5	15	25	40
Indiferente	—	Menos de 1	1	15	30
Amistoso	—	—	Menos de 1	1	20
Solícito	—	—	—	Menos de 1	1

Por ejemplo, si un personaje se encuentra con un PNJ cuya actitud inicial es hostil, nuestro personaje necesitará obtener un resultado de 20 o más en una prueba de Diplomacia (o de Carisma) para cambiar su actitud. Con cualquier resultado inferior a 20, la actitud del PNJ no cambiará. Con un resultado de 20 a 24, su actitud mejorará hasta malintencionado.

Actitud	Implica	Acciones posibles
Hostil	Se arriesgará para causarte daño	Atacarte, interferir, reprenderte, huir
Malinten.	Te desea cosas malas	Confundirte, difamarte, evitarte, observarte con sospecha, insultarte
Indiferente	No le importas mucho	Lo que se espere socialmente según la situación
Amistoso	Te desea cosas buenas	Charla , aconsejarte, ofrecerte ayuda limitada, hablar en tu favor
Solícito	Se arriesgará para ayudarte	Protegerte, apoyarte, curarte, auxiliarte

si no atraes antes su atención, los demás no tendrán derecho a realizar pruebas de Avistar. Si llamas la atención de personas recelosas (como un guardia que observe a los plebeyos que atraviesan las puertas de la ciudad), el DM podrá dar por supuesto que tales PNJs eligen 10 en sus pruebas de Avistar.

Sólo dispones de una prueba de Disfrazarse por uso de la habilidad, incluso si son varias las personas que realizan pruebas de Avistar contra ti. Tu DM realiza tu prueba de Disfrazarse en secreto, para que no puedes estar seguro de lo bueno que ha sido el resultado.

La eficacia de tu disfraz dependerá en parte de lo mucho que desees cambiar tu aspecto:

Disfraz	Modificador a la prueba de Disfrazarse
Sólo pequeños detalles	+5
Disfrazado del otro sexo[1]	–2
Disfrazado de otra raza[1]	–2
Disfrazado de otra categoría de edad*	–2[2]

[1] Estos modificadores son acumulativos; apila todos los que se apliquen.
[2] Este penalizador se aplica por cada paso de diferencia entre la edad real del personaje y la categoría de edad del disfraz (joven [no llega a la mayoría de edad], mayoría de edad, mediana edad, viejo y venerable).

Si te haces pasar por un individuo en concreto, aquellos que conozcan su aspecto obtendrán un bonificador en sus pruebas de Avistar según se indica en la tabla siguiente. Además, se dará por supuesto que sospechan automáticamente de ti, por lo que siempre habrá que realizar pruebas enfrentadas.

Familiaridad	Bonif. a la prueba de Avistar del observador
Lo reconocería a simple vista	+4
Son amigos o socios	+6
Son buenos amigos	+8
Son íntimos	+10

Normalmente, una persona realizará una prueba de Avistar para detectar el disfraz en el momento en que se encuentre contigo y otra más cada hora que pase. Si te encontraras brevemente con muchas criaturas distintas, sólo tendrías que realizar una prueba al día o a la hora, utilizando un bonificador medio al Avistar para todo el grupo. Si, por ejemplo, el personaje estuviera intentando hacerse pasar por mercader en un bazar, el DM podría realizar una prueba de Avistar cada hora que se encontrara con gente, aplicando un bonificador +1 a tales tiradas para representar la media de la multitud (la mayoría de las personas carecerían de rangos en Avistar, pero unas cuantas serían buenas en esta habilidad).

Acción: crear un disfraz requiere 1d3×10 minutos de trabajo.

Nuevos intentos: sí. Puedes intentar rehacer un disfraz, pero aquellos que hayan descubierto el truco se mostrarán más recelosos desde ese momento.

Especial: la magia capaz de alterar la forma de quien la recibe, como *alterar el propio aspecto, disfrazarse, polimorfar o cambiar de forma*, te concede un bonificador +10 en tus pruebas de Disfrazarse (consulta las descripciones individuales de cada sortilegio en el Capítulo 11: conjuros). Al usar el conjuro *velo*, debes tener éxito en una prueba de Disfrazarse con un bonificador +10 si deseas imitar la apariencia de un individuo concreto. Los conjuros de adivinación capaces de ver a través de las ilusiones (como *visión verdadera*) no sirven para descubrir un disfraz mundano, pero sí pueden detectar el componente mágico de uno que haya sido mejorado con sortilegios.

Al lanzar el conjuro *simulacro* (pág. 291) debes realizar una prueba de Disfrazarse para comprobar lo bueno que es el parecido. Si tienes la dote Engañoso, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Disfrazarse.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Engañar, recibirás un bonificador +2 de sinergia en las pruebas de Disfrazarse cuando sepas que te están observando y no desees despertar sospechas.

ENGAÑAR (CAR)

Eres capaz de hacer que lo falso o inexacto resulte verosímil, y puedes utilizar dobles sentidos y germanía para comunicar un mensaje secreto a otro personaje. Esta habilidad engloba la actuación, el timo, la charlatanería, la malversación, la prevaricación y el lenguaje corporal engañoso. Utiliza Engañar para sembrar la confusión momentáneamente, hacer que alguien mire hacia donde le indiques o, simplemente, para parecer inofensivo.

Ejemplos de engañar

Ejemplo de circunstancia	Modificador a Averiguar intenciones
La víctima quiere creerte. "Estas esmeraldas no son robadas; te las ofrezco a buen precio porque estoy desesperado por conseguir dinero."	–5
El engaño es creíble y apenas afecta a la víctima. "No sé de qué está hablando, señor. Sólo soy una campesina que ha venido a la feria."	+0
El engaño es un poco difícil de creer o implica cierto riesgo para la víctima. "Orcos, ¿queréis luchar? Me enfrentaré a vosotros sin ayuda de nadie. Sólo una cosa: no me manchéis de sangre el abrigo nuevo."	+5
El engaño es difícil de creer o implica un gran riesgo para la víctima. "Esta diadema no pertenece a la duquesa; sólo se parece a la suya. Confiad en mí; ¿no creeréis que os vendería algo que pudiera llevaros a la horca?"	+10
El engaño es tan increíble que no merece la pena ni tenerlo en cuenta. "Quizá te cueste creerlo, pero en realidad soy un lamasu al que un hechicero maligno transformó en mediano. Como bien sabes, los lamasu somos buena gente, así que confía en mí."	+20

Prueba: las pruebas de Engañar se enfrentan a las de Averiguar intenciones de sus víctimas. Consulta la tabla adjunta para ver ejemplos de diferentes tipos de engaños y el modificador correspondiente a la prueba de Averiguar intenciones del objetivo.

Las circunstancias favorables o desfavorables pueden influir enormemente en el resultado del engaño. Dos circunstancias pueden ir en tu contra: que el engaño sea difícil de creer, y que la acción a llevar a cabo por la víctima vaya en contra de su naturaleza, intereses, personalidad, órdenes, etc. De ser importante, el DM podría diferenciar entre los engaños que fallen porque las víctimas no los crean y los que fracasen por haberles exigido demasiado. Si, por ejemplo, la víctima recibiera un bonificador +10 por lo arriesgado de lo que le pidan y tuviese éxito por 10 o menos en su prueba de Averiguar intenciones, no habría percibido apenas el engaño y no sospecharía. Si, por el contrario, tuviese éxito por 11 o más, sí se habría dado cuenta (y lo habría conseguido igualmente aunque la exigencia no hubiera supuesto perjuicio alguno para ella).

Una prueba con éxito de Engañar indica que la víctima reacciona según tus deseos, al menos durante un corto tiempo (normalmente un asalto o menos), o se cree algo que le has dicho. Sin embargo, esta habilidad no es un conjuro de *sugestión*. Por ejemplo, si usaras Engañar para que un tendero bajara la guardia diciéndole que lleva desatados los zapatos, lo más que conseguirías es que la víctima mirara hacia el suelo, no que se olvidara de ti y se pusiera a atárselos.

Engañar exige que haya interacción entre el personaje y la víctima. Las criaturas que ignoren la presencia del personaje no podrán ser engañadas.

Fintar en combate: también puedes utilizar esta habilidad para engañar a un oponente durante el combate, impidiéndole esquivar tu siguiente ataque con eficacia. Para fintar, realiza una prueba de Engañar enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones de tu objetivo, aunque en este caso el objetivo puede sumar su ataque base a la tirada junto con cualquier otro modificador aplicable. Si tu prueba de Engañar supera su prueba especial de Averiguar intenciones, tu oponente no podrá contar con su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra él. Este ataque debe tener lugar en tu siguiente turno, o antes de éste.

Fintar de este modo a alguien que no sea humanoide resultará difícil, pues es más complicado entender el lenguaje corporal de una criatura extraña; en tales casos, sufrirás un penalizador –4. Engañar a una criatura de Inteligencia animal (1 ó 2) será mucho más difícil, por lo que el penalizador será de –8. Fintar a una criatura no inteligente es sencillamente imposible.

Fintar en combate no provoca ataques de oportunidad.

Crear una distracción para esconderse: puedes utilizar esta habilidad como ayuda para esconderte. Una prueba con éxito de Engañar te concede la distracción momentánea que necesitas para realizar una prueba de Esconderse mientras la gente no se fija en ti. Este uso no provoca un ataque de oportunidad.

Comunicar un mensaje secreto: puedes utilizar Engañar para entregar un mensaje a otro personaje sin que los demás lo entiendan. Dos pícaros, por ejemplo, pueden estar hablando aparentemente de productos de panadería, cuando en realidad están planeando cómo entrar en el laboratorio de un mago malvado. La CD es 15 para mensajes sencillos y 20 para los complejos, especialmente los que tienen como objetivo transmitir información nueva. Un fallo por 4 o menos implica que no consigues entender el mensaje, pero si se falla por 5 o más puntos, se infiere alguna información falsa. Cualquiera que esté escuchando la conversación puede hacer una prueba de Averiguar intenciones enfrentada a la prueba de Engañar que realices para tratar de interceptar tu mensaje (ver Averiguar intenciones, pág. 68).

Acción: varía. Una prueba de Engañar realizada como parte de una interacción más general siempre requiere al menos 1 asalto (y es como mínimo una acción de asalto completo), pero puede requerir mucho más tiempo si tratas de hacer algo complejo. Una prueba de Engañar realizada para fintar en combate o crear una diversión para esconderse, es una acción estándar. Una prueba de Engañar realizada para comunicar un mensaje secreto no requiere una acción, sino que es parte de la comunicación normal. No obstante, el DM puede limitar la cantidad de información que puedes transmitir en un único asalto.

Nuevos intentos: varía. Por lo general, una prueba fallida de Engañar hace que la víctima sospeche demasiado como para "picar" en las mismas circunstancias. Sin embargo, el fintar en combate puedes intentarlo cuantas veces quieras. También se te permite volver a intentarlo cuando estás tratando de comunicar un mensaje, pero sólo puedes hacer un nuevo intento una vez por asalto. Cada nuevo intento tiene las mismas posibilidades de ser mal comprendido.

Especial: un explorador obtiene un bonificador en sus pruebas de Engañar cuando usa esta habilidad contra un enemigo predilecto (ver pág. 39).

El amo de un familiar serpiente (ver la barra lateral 'Familiares', pág. 44) obtiene un bonificador +3 en las pruebas de Engañar.

Si tienes la dote Persuasivo, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Engañar.

Sinergia: tener 5 o más rangos en Engañar te concede un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Diplomacia, Intimidar y Juego de manos, así como a las pruebas de Disfrazarse que realices cuando sabes que te están observando y no deseas levantar sospechas.

EQUILIBRIO (DES; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes mantener el equilibrio al caminar por la cuerda floja, sobre una viga estrecha, una cornisa resbaladiza o un suelo irregular.

Prueba: puedes caminar sobre una superficie insegura. Una prueba con éxito te permitirá desplazarte por esa superficie durante un asalto a la mitad de velocidad normal. Si fallas por 4 o menos no podrás moverte ese asalto. Si fallas por 5 o más, tu personaje caerá. La dificultad varía dependiendo de la superficie, del siguiente modo:

Superficie estrecha	CD[1]	Superficie difícil	CD[1]
7-12" de ancho	10	Baldosas desiguales	10[2]
2-6" de ancho	15	Suelo de roca tallada	10[2]
Menos de 2" de ancho	20	Suelo en pendiente o inclinado	10[2]

[1] Suma los modificadores para superficies estrechas (a continuación) cuando sea apropiado.
[2] Sólo para un personaje que vaya corriendo o cargando. Fallar por 4 o menos implica que el personaje no puede correr o cargar, pero por lo demás puede actuar de manera normal.

Modificadores para superficies estrechas Superficie	Modificador a la CD[1]
Obstrucción leve (guijarros, escombros pequeños)	+2
Obstrucción grave (suelo de una caverna natural, muchos escombros)	+5
Levemente resbaladizo (suelo húmedo)	+2
Muy resbaladizo (placa de hielo)	+5
Inclinado o en pendiente	+2

[1] Suma el modificador apropiado a la CD de Equilibrio correspondiente a la superficie estrecha. Estos modificadores se apilan.

Ser atacado mientras se está en equilibrio: mientras estés en equilibrio, los oponentes te atacarán como si estuvieras desprevenido, ya que no puedes moverte para evitar un golpe, por lo cual perderás el bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo). Si tienes 5 o más rangos en Equilibrio, no se te considera desprevenido mientras estés en equilibrio. Si resultas herido en esta situación, tendrás que realizar una nueva prueba contra la misma CD para permanecer en el sitio.

Movimiento acelerado: puedes intentar caminar más rápido de lo normal sobre una superficie insegura. Si aplicas voluntariamente un penalizador –5 a tu prueba, podrás desplazarte a la velocidad normal como una acción de movimiento (desplazarse al doble de velocidad en un asalto requerirá dos pruebas de Equilibrio, una por cada acción de movimiento utilizada). También puedes aplicar este penalizador para cargar a lo largo de una superficie insegura; cargar requiere una prueba de Equilibrio por cada múltiplo de tu velocidad (o fracción) que cargues.

Acción: ninguna. Una prueba de Equilibrio no requiere una acción, sino que es realizada como parte de otra acción o como reacción ante una situación.

Especial: si tienes la dote Ágil, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Piruetas, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio.

ESCAPISMO (DES; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Utiliza esta habilidad para librarte de ligaduras y grilletes, retorcerte por huecos estrechos o escapar de un monstruo que te tenga agarrado.

Prueba: la siguiente tabla proporciona las CD para escapar de varias formas de sujeción.

Cuerdas: tu prueba de Escapismo debe enfrentarse a la de Uso de cuerdas de quien te haya atado. Como resulta más fácil atar a alguien que librarse de unas ligaduras, la persona que ata a la víctima obtiene un bonificador especial de +10 en su prueba.

Grilletes corrientes y de gran calidad: la CD de los grilletes viene determinada por su calidad.

Hueco estrecho: ésta es la CD para atravesar un espacio por el que entra tu cabeza, pero no tus hombros. Si el hueco es largo, como una chimenea, el DM puede exigir que se realicen varias pruebas. No puedes meterte en ningún sitio por el que no te entre la cabeza.

Apresado: puedes enfrentar una prueba de Escapismo al resultado de la presa de un enemigo para librarte de él y dejar de estar sujeto (pasando a estar solamente apresado). Consulta 'Liberarse de una presa' en la sección 'Si estás en una presa', en la pág. 159.

Atadura	CD de Escapismo
Cuerdas	Prueba en Uso de cuerdas del que atase + 10
Red, conjuros de *animar una cuerda*, *comandar plantas*, *controlar plantas* o *enmarañar*	20
Conjuro de trampa de lazo	23
Grilletes	30
Hueco estrecho	30
Grilletes de gran calidad	35
Presa de un oponente	Prueba de presa del oponente

Acción: realizar una prueba de Escapismo para librarse de unas ligaduras, grilletes u otro tipo de ataduras (excepto alguien que te esté haciendo una presa) requiere un minuto de esfuerzo. Escapar de una red o de un conjuro de *animar una cuerda*, *comandar plantas*, *controlar plantas* o *enmarañar* se considera una acción de asalto completo. Escapar de una presa o sujeción es una acción estándar. Escurrirse por un hueco estrecho requiere un minuto como mínimo o puede que más, dependiendo de la distancia que deba recorrerse.

Nuevos intentos: varía. Puedes hacer una nueva prueba después de haber fallado si te estás escurriendo a través de un hueco estrecho, y por tanto estás realizando varias pruebas. Si la situación lo permite, puedes realizar pruebas adicionales, o incluso elegir 20, siempre que no tengas oposición directa.

Especial: si tienes la dote Ágil, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Escapismo.

Sinergia: si tienes o más rangos en Escapismo, recibes un bonificador +5 en las pruebas de Uso de cuerdas para atar a alguien.

Si tienes 5 o más rangos en Uso de cuerdas obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Escapismo cuando intentes librarte de ataduras hechas con cuerda.

ESCONDERSE (DES; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Utiliza esta habilidad para retroceder hacia las sombras y pasar desapercibido, para acercarte a la torre de un mago ocultándote tras los arbustos, o para seguir a alguien por una calle concurrida sin que se note.

Prueba: tu prueba de Esconderse deberá enfrentarse a la prueba de Avistar de quienquiera que pueda verte. Puedes desplazarte como máximo a la mitad de tu velocidad normal, y esconderte sin sufrir penalizaciones. Si te mueves a mayor velocidad (pero a menos de tu velocidad normal) sufrirás un penalizador –5. Es casi imposible (penalizador –20) atacar, correr o cargar a la vez que se permanece escondido.

Por ejemplo, Lidda tiene una velocidad de 20'. Si no quiere sufrir una penalización en su prueba de Esconderse, sólo podrá moverse 10' como acción de movimiento (hasta un máximo de 20' en un asalto).

Las criaturas de un tamaño diferente a Mediano deben aplicar bonificadores o penalizadores a sus pruebas de Esconderse según el tamaño que les corresponda: Minúsculo +16, Diminuto +12, Menudo +8, Pequeño +4, Grande –4, Enorme –8, Gargantuesco –12, Colosal–16.

Para poder intentar una prueba de Esconderse, necesitas cobertura u ocultación (consulta las págs. 150-152). La cobertura u ocultación totales normalmente (pero no siempre; consulta 'Especial', más adelante) hacen innecesaria una prueba de Esconderse, ya que nadie puede verte en esas situaciones.

No puedes esconderte cuando hay gente observándote, aunque lo hagan de manera casual. Puedes correr y doblar una esquina, o esconderte tras una cobertura para quitarte de la vista, pero quienes te estuvieran observando aún sabrán por dónde te has ido. No obstante, nada te impedirá esconderte si tus observadores se distraen por un momento (por ejemplo, gracias a una prueba de Engañar, como se explica más abajo). Mientras los otros prestan atención a otra cosa, puedes intentar una prueba de Esconderse si logras alcanzar un lugar apropiado de cualquier tipo (como regla general, el escondite no puede estar a más de 1' de distancia por rango que poseas en Esconderse); no obstante, este tipo de pruebas debe realizarse con un penalizador –10, ya que tienes que moverte rápido.

Francotirador: si ya te has escondido con éxito como mínimo a 10' del blanco, puedes intentar un ataque a distancia y ocultarte de nuevo inmediatamente. Sufres un penalizador –20 de circunstancia en tu prueba de Esconderse para ocultarte después del disparo.

Crear una distracción para esconderse: puedes recurrir a la habilidad Engañar (pág. 72) para que te ayude a esconderte. Una prueba con éxito de Engañar puede darte la distracción momentánea que necesitas para que la gente preste atención a otra cosa mientras tú te escondes.

Acción: habitualmente ninguna. Normalmente realizas una prueba de Esconderse como parte de un movimiento, por lo que no se requiere una acción separada. No obstante, esconderse inmediatamente después de un ataque a distancia (consulta 'Francotirador', más arriba) es una acción de movimiento.

Especial: si eres invisible, obtienes un bonificador +40 a las pruebas de Esconderse mientras permanezcas inmóvil, o un bonificador +20 si te mueves.

Si tienes la dote Sigiloso recibes un bonificador +2 a las pruebas de Esconderse.

Un explorador de 13.^er^ nivel puede intentar una prueba de Esconderse en cualquier tipo de terreno natural, incluso aunque éste no proporcione cobertura ni ocultación. Un explorador de nivel 17.º puede hacer esto incluso mientras está siendo observado (ver pág. 48).

ESCUCHAR (SAB)

Utiliza esta habilidad para oír acercarse a enemigos, detectar a alguien situándose a tu espalda con sigilo o escuchar la conversación de otras personas.

Prueba: tu prueba de Escuchar tendrá una CD que refleje el volumen del ruido a escuchar, o se enfrentará a la prueba de Moverse sigilosamente de tu objetivo.

Tu DM puede decidir realizar por ti la prueba de Escuchar para que desconozcas si no haber oído nada significa que no hay nada que oír o que has fallado la tirada.

CD de Escuchar	Sonido
–10	Una batalla
0	Gente hablando[1]
5	Una persona con armadura intermedia caminando lentamente (10'/asalto) e intentando no hacer ruido.
10	Una persona sin armadura caminando lentamente (15'/asalto) e intentando no hacer ruido
15	Un pícaro de 1.^er^ nivel moviéndose sigilosamente a 10' o menos de quien esté escuchando
15	Gente susurrando[1]
19	Un gato moviéndose y al acecho
30	Un búho planeando en dirección a su presa

[1] Si superas la CD por 10 o más, te enteras de lo que se está diciendo, suponiendo que puedas comprender el idioma.

Modificador a la CD de Escuchar	Situación
+5	A través de una puerta
+15	A través de una pared de piedra
+1	Por cada 10' de distancia
+5	El que escucha está distraído

Cuando se trate de gente intentando no hacer ruido, las CD de la lista pueden sustituirse por las correspondientes pruebas de Moverse sigilosamente; en tal caso, las CD de la lista podrían considerarse resultados medios (o cercanos a éstos). Por ejemplo, el "19" del gato acechando indicaría que un gato normal tendría un modificador +9 en su habilidad de Moverse sigilosamente, pues el resultado medio de lanzar 1d20 es 10.

Acción: varía. Cada vez que tengas posibilidad de escuchar algo como reacción (como cuando alguien realiza un ruido o cuando entras en una nueva zona), puedes realizar una prueba de Escuchar sin utilizar una acción. Intentar escuchar algo que no has logrado escuchar previamente es una acción de movimiento.

Nuevos intentos: sí. Puedes intentar oír algo que no hayas logrado escuchar previamente sin penalización.

Especial: si varios personajes intentan oír lo mismo, el DM puede lanzar un solo dado de 20 caras y aplicar el resultado a las pruebas de todos los oyentes.

Una criatura fascinada recibe un penalizador –4 en sus pruebas de Escuchar realizadas como reacción.

Si tienes la dote Alerta recibes un bonificador +2 en las pruebas de Escuchar.

Un explorador obtiene un bonificador en sus pruebas de Escuchar cuando usa la habilidad contra su enemigo predilecto (pág. 39).

Los elfos, gnomos y medianos obtienen un bonificador +2 racial en sus pruebas de Escuchar gracias a su agudo sentido del oído.

Los semielfos obtienen un bonificador +1 racial a Escuchar. Su oído es bueno gracias a su herencia élfica, pero no tanto como el de un elfo puro. Un personaje dormido puede realizar pruebas de Escuchar con un penalizador de –10. Una prueba con éxito le despierta.

FALSIFICAR (INT)

Utiliza la habilidad para falsificar un documento de la duquesa ordenando al carcelero que suelte a ciertos prisioneros, para crear un mapa del tesoro que parezca auténtico, o para detectar las falsificaciones creadas por otros.

Prueba: esta habilidad requiere materiales de escritura adecuados al documento que se desea falsificar, luz o agudeza visual suficientes como para ver los detalles de lo que se escribe, lacre para el sellado (de haberlo) y algo de tiempo. Para falsificar un documento que no deba llevar la letra de una persona concreta (órdenes militares, decretos gubernamentales, el libro mayor de un negocio, etc.), sólo necesitas haber visto antes un documento parecido, y se aplica un bonificador +8 en la tirada. Para falsificar una firma, necesitarás un autógrafo de la persona a copiar para fijarte, y se aplica un bonificador +4 en la tirada. Para falsificar un documento más largo escrito por una persona concreta, será necesario un ejemplo más extenso de la letra del individuo en cuestión.

El DM realizará tu prueba en secreto para que no sepas si la falsificación ha sido buena o no. Al igual que sucede con Disfrazarse, no será necesario realizar la prueba hasta que alguien examine el resultado. Para comprobar la autenticidad del documento, la persona que lo examine enfrenta su prueba de Falsificar a la prueba del falsificador. El lector aplicará bonificadores o penalizadores si se da alguna de las condiciones de la siguiente tabla:

Condición	Modificador a la prueba de Falsificar del lector
Tipo de documento desconocido por el lector	–2
Tipo de documento poco conocido por el lector	+0
Tipo de documento perfectamente conocido por el lector	+2
Letra desconocida por el lector	–2
Letra poco conocida por el lector	+0
Letra perfectamente conocida por el lector	+2
El lector sólo comprueba el documento superficialmente	–2

Un documento que contradiga un procedimiento, orden o conocimiento previo de una persona, o que exija un gran sacrificio por su parte, podría hacer que la víctima sospechara (y por tanto, que recibiera bonificadores favorables de circunstancia en su prueba enfrentada de Falsificar).

Acción: falsificar un documento muy corto y sencillo puede llevar un minuto, pero los más largos o complejos requerirán 1d4 minutos por página.

Nuevos intentos: normalmente, no. Jamás puede realizarse un nuevo intento cuando un lector concreto detecta una falsificación. Sin embargo, el documento creado por el falsificador puede seguir engañando a otros. El resultado de la prueba de Falsificar de un documento en particular debe utilizarse cada vez que alguien lo examine. Un lector no puede intentar detectar una misma falsificación más de una vez; si la prueba enfrentada resulta favorable al falsificador, el lector no podrá volver a utilizar su habilidad de Falsificar aunque sospeche del documento en cuestión.

Especial: si tienes la dote Engañoso, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Falsificar.

Restricciones: Falsificar es una habilidad dependiente del idioma, por lo que para poder falsificar documentos y detectar falsificaciones, debes poder leer y escribir el idioma en que estén escritos. Los bárbaros no pueden utilizar la habilidad Falsificar hasta que hayan aprendido a leer y escribir.

HABLAR UN IDIOMA (NINGUNA; SÓLO ENTRENADA)

Idioma	Hablantes típicos	Alfabeto
Abisal	Ajenos caóticos malignos, demonios	Infernal
Acuano	Criaturas basadas en el agua	Élfico
Aurano	Criaturas basadas en el aire	Dracónico
Celestial	Ajenos buenos	Celestial
Común	Humanos, medianos, semielfos, semiorcos	Común
Dracónico	Dragones, hombres lagarto, kóbolds, sauriones	Dracónico
Druídico	Druidas (únicamente)	Druídico
Élfico	Elfos	Élfico
Enano	Enanos	Enano
Gigante	Gigantes, ogros	Enano
Gnoll	Gnolls	Común
Gnomo	Gnomos	Enano
Ígnaro	Criaturas basadas en el fuego	Dracónico
Infernal	Ajenos legales malignos, diablos	Infernal
Infracomún	Azotamentes, drow	Élfico
Mediano	Medianos	Común
Orco	Orcos	Enano
Silvano	Dríadas, leprechaun	Élfico
Térraro	Xorn y demás criaturas basadas en la tierra	Enano
Trasgo	Grandes trasgos, osgos, trasgos	Enano

Los idiomas más frecuentes y sus correspondientes alfabetos aparecen en la tabla anterior.

Acción: no aplicable.

Nuevos intentos: no aplicable. No existen pruebas de Hablar un idioma que se puedan fallar.

Hablar un idioma no funciona igual que una habilidad normal. Los idiomas funcionan del siguiente modo:

- En 1.^er^ nivel, empiezas conociendo uno o dos idiomas (según tu raza) más tantos idiomas adicionales como bonificador de Inteligencia poseas (consulta el Capítulo 2: razas).
- Puedes adquirir Hablar un idioma igual que cualquier otra habilidad, pero en lugar de obtener un rango, eliges un nuevo idioma que hablar.
- No tendrás que realizar pruebas de Hablar un idioma: o conoces una lengua o no la conoces.
- Todo personaje alfabetizado (es decir, todos menos los bárbaros que no hayan gastado puntos de habilidad para aprender a leer y escribir) puede leer y escribir cualquiera de los idiomas que hable. Cada idioma posee un alfabeto (aunque, a veces, varias lenguas habladas comparten el mismo).

INTERPRETAR (CAR)

Dominas una forma de expresión artística, que puede abarcar una variedad de métodos específicos, y sabes cómo organizar un espectáculo.

Como Artesanía, Oficio y Saber, Interpretar es en realidad una serie de habilidades separadas. Por ejemplo, puedes tener la habilidad Interpretar (actuación). Tus rangos en esa habilidad no afectan a las pruebas que tengas que hacer de Interpretar (oratoria) o Interpretar (instrumentos de cuerda). Puedes tener varias habilidades de Interpretar, cada una con sus propios rangos y adquirida como una habilidad independiente.

Cada una de las nueve categorías de esta habilidad incluye una serie de métodos, instrumentos o técnicas, de los cuales se proporciona una pequeña lista a continuación. El DM es libre de expandir cualquiera de estas categorías con métodos, instrumentos o técnicas adicionales, tal y como sea apropiado para su campaña.

- Actuación (comedia, drama, mimo)
- Canto (balada, salmodia, melodía)
- Comedia (bufonadas, versos jocosos, chistes)
- Danza (ballet, vals, jiga)
- Instrumentos de cuerda (violín, arpa, laúd, mandolina)
- Instrumentos de percusión (campanas, carillones, tambores, gongs)
- Instrumentos de teclado (clavicémbalo, piano, órgano de tubos)
- Instrumentos de viento (flauta dulce o travesera, flauta de pan, chirimía, trompeta)
- Oratoria (épica, odas, narración de historias)

Prueba: podrás impresionar a tu audiencia con tu talento y habilidad.

Interpretar

CD	Interpretación
10	Interpretación rutinaria. Ganarse unas monedas tocando en público prácticamente es mendigar. Obtienes 1d10 pc/día.
15	Interpretación agradable. En una ciudad próspera ganarás 1d10 pp/día.
20	Gran interpretación. En una ciudad próspera ganarás 3d10 pp/día. Con el tiempo, podrían pedirte que te unieras a una compañía profesional y te harías una reputación a nivel regional.
25	Interpretación memorable. En una ciudad próspera podrías ganar 1d6 po/día. Con el tiempo, podrías llamar la atención de la clientela noble y hacerte una reputación a nivel nacional.
30	Interpretación extraordinaria. En una ciudad próspera podrías ganar 3d6 po/día. Con el tiempo, podrías llamar la atención de posibles clientes en lugares lejanos o incluso de criaturas de otros planos.

Un instrumento musical de gran calidad (pág. 130) concederá un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Interpretar que impliquen su uso.

Acción: varía. Intentar ganar dinero tocando en público puede necesitar desde una tarde de trabajo hasta todo un día interpretando, a discreción del DM. Las habilidades especiales de bardo basadas en Interpretar se explican en la descripción de la clase (página 29).

Nuevos intentos: sí. Se permiten nuevos intentos, pero estos no eliminarán los fallos previos; por tanto, una audiencia no impresionada en el pasado podría sentir prejuicios ante futuras interpretaciones (la CD aumenta en 2 por cada fallo previo).

Especial: un bardo debe tener como mínimo 3 rangos en Interpretar para poder infundir valor en sus aliados o usar sus aptitudes de contraoda o *fascinar*. Los seguidores de esta clase necesitarán 6 rangos en Interpretar para poder infundir gran aptitud, 9 para usar la aptitud de *sugestión*, 12 para infundir grandeza, 15 rangos para utilizar su aptitud de *canción de libertad*, 18 para infundir heroicidad, y 21 rangos para utilizar la aptitud de *sugestión de masas*. Consulta 'Música de bardo' en la descripción de la clase bardo (pág. 29).

Además de utilizar la habilidad de Interpretar, también puedes ofrecer entretenimientos a la gente con juegos de manos, piruetas, caminando por la cuerda floja o con conjuros (especialmente ilusiones).

INTIMIDAR (CAR)

Utiliza esta habilidad para que un matón se lo piense dos veces antes de meterse contigo o para conseguir que un prisionero te dé la información que deseas. La intimidación incluye tanto las amenazas verbales como el lenguaje corporal.

Prueba: con una prueba con éxito podrás cambiar el comportamiento de otros. Tu prueba de Intimidar se enfrenta a una prueba de nivel modificada del objetivo (1d20 + nivel del personaje o Dados de Golpe + modificador de Sabiduría del objetivo [si existe] + modificadores del objetivo para salvaciones contra miedo). Si superas el resultado de la prueba del objetivo, puedes considerarlo como amistoso, pero sólo a efectos de las acciones realizadas mientras siga estando intimidado (esto es, el objetivo conserva su actitud normal, pero hablará, dará consejos, ofrecerá ayuda limitada o defenderá tus intereses mientras esté intimidado. Consulta la habilidad de Diplomacia para detalles adicionales). El efecto dura mientras el personaje permanezca en tu presencia, y durante los 1d6×10 minutos siguientes. Después de este tiempo, la actitud del objetivo hacia ti pasa a ser malintencionada (o, si ya era malintencionada, a hostil).

Si fallas la prueba por 5 o más, el objetivo te proporciona información incorrecta o inútil, o frustra de algún otro modo tus esfuerzos.

Desmoralizar a un oponente: también puedes utilizar Intimidar para debilitar la resolución de un oponente en combate. Para hacer esto realiza una prueba de Intimidar enfrentada a una prueba de nivel modificada del objetivo (ver más arriba). Si ganas, el objetivo queda estremecido durante 1 asalto. Un personaje estremecido recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Sólo puedes intimidar a un oponente al que amenaces en combate cuerpo a cuerpo y que te pueda ver.

Acción: varía. Cambiar el comportamiento de otro requiere 1 minuto de interacción. Intimidar a un oponente en combate es una acción estándar.

Nuevos intentos: opcional, pero no recomendado, porque los nuevos intentos no suelen funcionar. Aunque la prueba inicial haya tenido éxito, quizá sea imposible intimidar al otro personaje más de lo que ya esté, y un nuevo intento podría hacer más mal que bien. Si la prueba inicial resultó fallida, el otro personaje podría sentirse aún más decidido a resistirse a la intimidación, por lo que repetir no serviría de nada.

Especial: obtienes un bonificador +4 a tu prueba de Intimidar por cada categoría de tamaño en que superes a tu objetivo. Inversamente, sufres un penalizador –4 a tu prueba de Intimidar por cada categoría de tamaño en que seas menor que tu objetivo.

Un personaje inmune al miedo (como un paladín de 3.er nivel o superior) no puede ser intimidado, como tampoco pueden serlo las criaturas no inteligentes.

Si tienes la dote Persuasivo, recibes un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Engañar, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas de Intimidar.

INUTILIZAR MECANISMO (INT; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para desactivar una trampa, atascar una cerradura (tanto abierta como cerrada) o aflojar la rueda de un carro para que se salga. Puedes examinar un mecanismo que sea sencillo o pequeño e inutilizarlo. El esfuerzo requerirá, como mínimo, el uso de una herramienta del tipo adecuado (ganzúa, palanqueta, sierra, lima, etc.). Intentar una prueba de Inutilizar mecanismo sin tener herramientas de ladrón (pág. 130) supondrá un penalizador –2 de circunstancia a la prueba, aunque en ella se esté empleando una herramienta sencilla. El uso de herramientas de gran calidad para ladrón te permite realizar las pruebas con un bonificador +2 de circunstancia.

Prueba: el DM se encargará de realizar tus pruebas de Inutilizar mecanismo, de modo que no sepas si has tenido éxito. La CD depende de lo complicado que sea el mecanismo. Inutilizar (o manipular, o atascar) un mecanismo muy sencillo tiene una CD de 10, mientras que otros más intrincados y complejos tendrán CD más altas.

Si la prueba tiene éxito, inutilizas el mecanismo. Si falla por 4 o menos, has fallado pero puedes intentarlo de nuevo. Si fallas por 5 o más, algo va mal. Si el mecanismo era una trampa, la disparas. Si estabas intentando algún tipo de sabotaje, crees que el mecanismo está inutilizado, pero sigue funcionando normalmente.

También puedes manipular mecanismos sencillos (como sillas de montar o ruedas de carro) de modo que funcionen normalmente durante un tiempo y fallen o se caigan más tarde (lo que suele pasar tras 1d4 asaltos o minutos de uso).

Mecanismo	Tiempo	CD de Inutilizar mecanismo[1]	Ejemplo
Sencillo	1 asalto	10	Atascar una cerradura
Complicado	1d4 asaltos	15	Sabotear la rueda de un carro
Difícil	2d4 asaltos	20	Desactivar una trampa o volver a activarla
Muy difícil	2d4 asaltos	25	Desactivar una trampa complicada, o sabotear con habilidad un mecanismo de engranajes.

[1] Si no quieres dejar rastros de tu manipulación, la CD se incrementa en 5 puntos.

Acción: el tiempo necesario para realizar una prueba de Inutilizar mecanismo depende, como se ha señalado, de lo complicada que sea la tarea.

OTROS MODOS DE SUPERAR UNA TRAMPA

Es posible acabar con muchas trampas sin que sea necesaria una prueba de Inutilizar mecanismo.

Trampas de ataque a distancia: una vez que sabes que la trampa está ahí, la opción evidente para inutilizarla es destruir el mecanismo, suponiendo que tengas acceso a él. Si esto falla, puedes taponar los orificios por los que salen los proyectiles. Esta opción evita que dispare, salvo que su munición cause suficiente daño como para atravesar los tapones.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: puedes inutilizar estos dispositivos destruyendo el mecanismo o bloqueando las armas, como se ha dicho antes. De modo alternativo, si estudias la trampa cuando se activa, puedes ser capaz de coordinar tus esquivas de modo que eviten el daño. Si te dedicas exclusivamente a estudiar la trampa cuando se active por primera vez, ganas un bonificador +4 de esquiva contra sus ataques si la activas de nuevo en el minuto siguiente.

Fosos: inutilizar una trampa de foso generalmente destruye sólo la trampilla, transformándolo en un foso visible. Rellenar el foso o construir un puente improvisado a través de él es un trabajo manual, no de Inutilizar mecanismo. También puedes inutilizar las posibles estacas del fondo atacándolas (se rompen como lo haría una daga).

Trampas mágicas: aquí *disipar magia* hace maravillas. Si tienes éxito en una prueba de nivel de lanzador enfrentada al nivel del creador, suprimes la trampa durante 1d4 asaltos. Esto funciona sólo con un *disipar magia* dirigido, no con la versión de área (consulta la descripción del conjuro, página 233).

Las trampas se estudian en mayor detalle en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Inutilizar uno sencillo requiere un asalto, y es una acción de asalto completo. Un mecanismo intrincado o complejo requiere 1d4 ó 2d4 asaltos.

Nuevos intentos: varía. Puedes volver a intentarlo si has fallado la prueba por 4 o menos, pero debes ser consciente de haber fallado para poder intentarlo de nuevo.

Especial: los pícaros (y otros personajes con el rasgo de clase de encontrar trampas) pueden desactivar trampas mágicas. Normalmente, las trampas mágicas tienen una CD de 25 + el nivel del conjuro usado para crearlas. Por ejemplo, desactivar una trampa creada mediante el lanzamiento de *runas explosivas* tendría CD 28 por tratarse de un conjuro de 3.er nivel.

Los conjuros *círculo de teletransporte, glifo custodio, símbolo* y *trampa de fuego* también crean trampas que un pícaro puede desactivar con Inutilizar mecanismo. Por el contrario, *brotar de espinas* y *piedras puntiagudas* crean trampas mágicas contra las que no sirve de nada esta habilidad. Consulta las descripciones individuales de cada sortilegio en el Capítulo 11: conjuros.

JUEGO DE MANOS (DES; SÓLO ENTRENADA; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes cortar o soltar una bolsa y esconderla en tu persona, tomar un objeto al que no se esté prestando atención, esconder un arma ligera en tus ropas, o hacer juegos de manos con algo que no sea mayor que un sombrero o una barra de pan.

Prueba: una prueba contra CD 10 te permite echarle el guante a un objeto del tamaño de una moneda al que no se esté prestando atención. Los juegos de manos sencillos, como hacer desaparecer una moneda, también tienen CD 10, a no ser que el observador esté pendiente de dónde pueda haber ido a parar el objeto.

Cuando uses esta habilidad bajo una observación atenta, debes enfrentar tu prueba a la de Avistar del espectador. La prueba del observador no impedirá que lleves a cabo tu acción; sólo evitará que el truco pase desapercibido.

Puedes esconder un objeto pequeño (incluyendo armas ligeras, como un hacha de mano, o armas a distancia fácilmente ocultables, como un dardo, una honda o una ballesta de mano) en tu cuerpo. Tu prueba de Juego de manos se enfrenta a la prueba de Avistar de cualquiera que te observe, o a la prueba de Buscar de alguien que te registre. En este ultimo caso, el que registra obtiene un bonificador +4 en su prueba de Buscar, ya que normalmente es más fácil encontrar un objeto de este tipo que esconderlo. Una daga es más sencilla de ocultar que la mayoría de las armas ligeras, y te proporciona un bonificador +2 en tus pruebas de Juego de manos para ocultarla. Un objeto especialmente pequeño, como una moneda, un shuriken o un anillo, te otorgará un bonificador +4 a tu prueba de Juego de manos para ocultarlo, y unas ropas gruesas o amplias (como una capa) proporcionan otro bonificador +2 a la prueba. Sacar un arma oculta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Si intentas arrebatar algo a otra criatura, debes realizar una prueba de Juego de manos contra CD 20. El oponente realizará una prueba de Avistar para detectar el intento, y lo conseguirá si el resultado de su tirada es mejor que el de la tuya. Un oponente que tenga éxito en esta prueba se da cuenta de tu intento, sin importar que hayas conseguido o no hacerte con el objeto.

También puedes utilizar Juego de manos para entretener a un público, como si estuvieses utilizando la habilidad de Interpretar. En este caso, tu "actuación" incluye elementos de prestidigitación, juegos malabares, etc.

Juego de manos

CD	Tarea
10	Escamotear un objeto del tamaño de una moneda; hacer desaparecer una moneda.
20	Quitar un objeto pequeño a una persona.

Acción: normalmente, cualquier prueba de Juego de manos es una acción estándar. No obstante, puedes realizar una prueba de Juego de manos como acción gratuita aceptando un penalizador –20 en la prueba.

Nuevos intentos: sí, pero si el primer intento resultó fallido, un segundo intento de Juego de manos contra la misma víctima (o ante la vigilancia de un mismo observador que se percatase de tu intento anterior) hará que la dificultad de la tarea aumente en +10.

Especial: si tienes la dote Manos hábiles, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Juego de manos.

Sinergia: si tienes 5 o más puntos en Engañar, obtendrás un bonificador +2 de sinergia en las pruebas de Juego de manos.

No entrenada: una prueba de Juego de manos no entrenada es simplemente una prueba de Destreza. Sin entrenamiento formal, no puedes tener éxito en ninguna prueba de Juego de manos con una CD superior a 10, salvo para ocultar un objeto en tu cuerpo.

MONTAR (DES)

Puedes montar en una cabalgadura, sea un caballo, un perro de monta, un grifo, un dragón o cualquier otro tipo de criatura adecuada para la monta. Si intentas montar a una criatura no apropiada como montura (por ejemplo, la mayoría de las criaturas bípedas) recibes un penalizador –5 en tus pruebas de Montar.

Prueba: las acciones típicas de la monta no exigen realizar pruebas; puedes ensillar, montar, cabalgar y desmontar sin problemas. Las siguientes tareas sí requerirán una prueba:

Tarea	CD de montar	Tarea	CD de montar
Guiar con las rodillas	5	Saltar	15
Permanecer sobre la silla	5	Espolear a una montura	15
Combatir sobre una montura de guerra	10	Controlar a una montura en la batalla	20
Cubrirse	15	Montar o desmontar rápidamente	20[1]
Caída suave	15		

[1] Se aplica el penalizador de armadura

Guiar con las rodillas: puedes reaccionar instantáneamente, guiando a tu montura con las rodillas para tener ambas manos libres durante el combate. Realiza tu prueba de Montar al principio de cada asalto. Si fallas, sólo podrás usar una mano durante ese asalto, pues necesitarás la otra para controlar a la montura.

Permanecer sobre la silla: puedes reaccionar instantáneamente para evitar caerte cuando tu montura se encabrite o huya inesperadamente, o cuando sufras daño. Este uso no requiere una acción.

Combatir sobre una montura de guerra: si diriges a tu montura entrenada para la guerra para que ataque en una batalla, sigues pudiendo realizar tu ataque o ataques de manera normal. Este uso es una acción gratuita.

Cubrirse: puedes reaccionar instantáneamente para descolgarte y colocarte en el costado de tu montura, usándola como cobertura. Mientras lo hagas te resultará imposible atacar o lanzar conjuros. Si fallas la prueba, no podrás beneficiarte de la cobertura. Este uso no requiere una acción.

Caída suave: puedes reaccionar instantáneamente para evitar recibir daño cuando te caigas de una montura (si ésta muere o se cae, por ejemplo). Si fallas tu prueba de Montar, sufres 1d6 puntos de daño de caída. Este uso no requiere una acción.

Saltar: puedes hacer que tu montura salve obstáculos como parte de su movimiento. Utiliza tu modificador de Montar o el de Saltar de la montura (el más bajo) para ver qué distancia cubre ésta de un salto. Si fallas tu prueba de Montar, te caes de la montura cuando salta, y sufres el daño de caída apropiado (como mínimo 1d6 puntos). Este uso no requiere una acción, sino que es parte del movimiento de la montura.

Espolear a una montura: puedes espolear a tu montura para aumentar su velocidad con una acción de movimiento. Una prueba de Montar con éxito aumenta la velocidad de la montura en 10' durante 1 asalto, pero inflige 1 punto de daño a la criatura. Puedes utilizar esta aptitud todos los asaltos, pero con cada asalto consecutivo de velocidad adicional el daño se dobla respecto al asalto anterior (2 puntos, 4 puntos, 8 puntos, etc.).

Controlar a una montura en la batalla: en medio de un combate, puedes intentar controlar a un caballo ligero, un poni, un caballo pesado o cualquier otra montura que no esté entrenada para la monta en combate. Si fallas tu prueba de Montar, no podrás hacer nada más durante ese asalto. Esta tirada no se realiza cuando la montura es un caballo o un poni de guerra.

Montar o desmontar rápidamente: puedes intentar montar o desmontar de una montura que no sea más de una categoría de tamaño mayor que la tuya como una acción gratuita, siempre y cuando aún te quede una ac-

ción de movimiento disponible en ese asalto. Si fallas la prueba, montar o desmontar se consideraría acción de movimiento. No puedes utilizar montar o desmontar rápidamente en una montura que sea mayor que tú en más de una categoría de tamaño.

Acción: varía. Montar o desmontar normalmente es una acción de movimiento. Otras pruebas son una acción de movimiento, una acción gratuita o ninguna acción, tal y como se ha ido indicando.

Especial: al cabalgar sin silla de montar, las pruebas sufren un penalizador –5.

Si tu montura está provista de una silla de montar militar (pág. 132), obtendrás un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas relacionadas con permanecer sobre la silla.

La habilidad de Montar se considera prerrequisito para tener acceso a las dotes Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura y Pisotear. Para obtener más detalles, consulta sus correspondientes descripciones en el Capítulo 5: dotes.

Si tienes la dote Afinidad con los animales, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Montar.

Sinergia: si posees 5 o más rangos en Trato con animales, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas de Montar.

MOVERSE SIGILOSAMENTE (DES; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes utilizar esta habilidad para ponerte a la espalda de un enemigo sin que te oiga, o para escabullirte sin que nadie lo note.

Prueba: tu prueba de Moverse sigilosamente se enfrentará a la de Escuchar de aquellos que puedan oírte. Puedes desplazarte, como máximo, a la mitad de tu velocidad normal sin sufrir penalizaciones. Si te mueves a una velocidad mayor que esta pero menor que tu velocidad total, sufrirás un penalizador –5. Es casi imposible (penalizador –20) correr o cargar en silencio.

Las superficies ruidosas, como barrizales o maleza, hacen más difícil el moverse en silencio. Cuando intentas pasar sigilosamente a través de una superficie de este tipo, recibes un penalizador a tu prueba de Moverse sigilosamente, tal y como se indica a continuación:

Superficie / Modificador a la prueba	
Ruidosa (pedregal, barrizal profundo o superficial, maleza, abundantes cascotes)	–2
Muy ruidosa (maleza densa, nieve gruesa)	–5

Acción: ninguna. Una prueba de Moverse sigilosamente queda incluida en tu movimiento u otra actividad, por lo que es parte de otra acción.

Especial: el amo de un familiar gato (consulta la barra lateral 'Familiares', pág. 44) obtendrá un bonificador +3 en sus pruebas de Moverse sigilosamente.

Los medianos obtienen un bonificador +2 racial en sus pruebas de Moverse sigilosamente gracias a su agilidad.

Si tienes la dote Sigiloso recibes un bonificador +2 en las pruebas de Moverse sigilosamente.

NADAR (FUE; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Usando esta habilidad, una criatura terrestre puede nadar, bucear, esquivar obstáculos submarinos, etc.

Prueba: realiza una prueba de Nadar una vez por asalto mientras estés en el agua. Una prueba con éxito te permite desplazarte a la mitad de tu velocidad (como acción de asalto completo) o a 1/4 de tu velocidad (como acción de movimiento). Si fallas por 4 o menos, no lograrás avanzar en el agua. Si fallas por 5 o más, te hundirás.

Si estás bajo el agua, sea porque has fallado una prueba de Nadar o porque estás buceando intencionadamente, debes contener la respiración. Puedes contener la respiración un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución, pero sólo si no realizas otra cosa que acciones de movimiento o acciones gratuitas. Si realizas una acción estándar o acción de asalto completo (como un ataque), el resto del tiempo que puedes pasar conteniendo el aliento se reduce en 1 asalto (es decir, que un personaje en combate puede contener el aliento sólo la mitad del tiempo normal). Después de este periodo, debes realizar una prueba de Constitución a CD 10 cada asalto para continuar aguantando la respiración. Cada asalto, la CD de esa prueba aumenta en 1. Si fallas, comienzas a ahogarte (ver 'Asfixia y ahogamiento' en la *Guía del Dungeon Master*).

La CD de las pruebas de Nadar dependerá del tipo de aguas, tal y como se da en la tabla siguiente.

Agua	CD de Nadar
Aguas tranquilas	10
Aguas agitadas	15
Aguas turbulentas	20[1]

[1] No puedes elegir 10 en una prueba de Nadar en aguas turbulentas, incluso aunque no tengas ningún otro tipo de amenaza o distracción.

Cada hora que pases nadando deberás realizar una prueba de esta habilidad contra CD 20 o sufrirás 1d6 puntos de daño no letal por la fatiga.

Acción: una prueba de Nadar con éxito te permite nadar a 1/4 de tu velocidad como acción de movimiento o a 1/2 de tu velocidad como acción de asalto completo.

Especial: las pruebas de Nadar sufren el doble del penalizador de armadura y el penalizador de impedimenta normal (ver páginas 122 y 162). Por ejemplo, la armadura completa conlleva un penalizador –12 en las pruebas de Nadar, en lugar de –6.

Si tienes la dote Atlético, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Nadar.

Si tienes la dote Aguante, obtienes un bonificador +4 en las pruebas de Nadar que realices para evitar sufrir daño no letal debido a la fatiga.

Una criatura con una velocidad de nadar puede moverse a través del agua a la velocidad indicada sin realizar ninguna prueba de Nadar. Obtiene un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar una acción especial o evitar un peligro. La criatura siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque al nadar esté distraída o en peligro. Una criatura de este tipo puede utilizar la acción de correr mientras nade, suponiendo que pueda nadar en línea recta.

OFICIO (SAB; SÓLO ENTRENADA)

Dominas una forma de ganarte la vida o una función profesional, como arriero, aserrador, barquero, boticario, cervecero, cocinero, cochero, contable, curtidor, escribiente, ganadero, granjero, guía, herbolario, ingeniero de asedio, leñador, marinero, minero, molinero, mozo de cuadras, pastor, pescador, porteador, posadero, etc.

Al igual que sucede con Artesanía, Interpretar y Saber, Oficio incluye en realidad varias habilidades diferentes. Si, por ejemplo, tu personaje tuviera la habilidad Oficio (cocinero), sus rangos en ella no afectarían en absoluto a las pruebas de Oficio (molinero) u Oficio (minero) que puedas hacer. De hecho, puedes tener varias habilidades de Oficio, adquiridas por separado, y cada una con sus propios rangos.

Mientras que una habilidad de Artesanía representa la capacidad para crear o fabricar un objeto, una de Oficio indica que el personaje posee aptitudes en una profesión que requiere conocimientos más amplios y menos concretos. Dando un ejemplo moderno, las ocupaciones en el sector servicios son más bien habilidades de Oficio mientras que las del sector manufacturero son de Artesanía.

Prueba: puedes practicar tu oficio y ganarte bastante bien la vida; obtienes, más o menos, tantas piezas de oro por semana de trabajo como la mitad

del resultado que obtengas en tu prueba. Sabes usar las herramientas de tu profesión, llevar a cabo sus tareas cotidianas, supervisar aprendices y resolver problemas corrientes. Por ejemplo, un marinero sabe cómo hacer varios nudos básicos, cómo cuidar y arreglar velas y cómo llevar a cabo una guardia en cubierta en alta mar. El DM establecerá las CD de las tareas especializadas.

Acción: no aplicable. Una única prueba normalmente representa una semana de trabajo.

Nuevos intentos: varía. No se pueden repetir los intentos de usar la habilidad Oficio para ganarse la vida; tendrás que conformarte con el salario semanal que indique tu tirada. Al cabo de una semana, podrás realizar una nueva prueba para determinar el sueldo del siguiente período de tiempo. Normalmente sí podrán repetirse los intentos de llevar a cabo una tarea específica.

No entrenada: los trabajadores no cualificados y los ayudantes (esto es, los personajes sin ningún rango en Oficio) ganan una media de una pieza de plata al día.

PIRUETAS (DES; SÓLO ENTRENADA; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Puedes zambullirte, rodar, dar saltos mortales, volteretas, etc. No podrás utilizar esta habilidad si tu velocidad ha quedado reducida por la armadura o el exceso de equipo, botín u otras cosas (consulta la tabla 9–2: carga transportada, en la pág. 162).

Prueba: puedes aterrizar suavemente al caer, o hacer piruetas y acrobacias para pasar entre tus enemigos. También puedes usar la habilidad para entretener a un público (igual que con la habilidad Interpretar). Las CD de algunas tareas que implican el uso de la habilidad Piruetas se dan en la tabla siguiente.

CD de Piruetas	Tarea
15	Tratar una caída como si fuera 10' más corta al calcular el daño.
15	Hacer piruetas a la mitad de un movimiento normal, sin provocar ataques de oportunidad mientras se esté haciendo. Un fallo implica que provocas ataques de oportunidad de modo normal. Realiza una prueba independiente para cada oponente al que sobrepases, en el orden en el que los pasas (el jugador elige el orden en caso de un empate). Cada enemigo adicional después del primero suma +2 a la CD de la prueba de Piruetas.
25	Hacer piruetas recorriendo a la mitad de la velocidad normal a través de una zona ocupada por un enemigo (sobre, bajo, o alrededor del oponente) como parte de un movimiento normal, y sin provocar ataques de oportunidad mientras se está haciendo. Un fallo implica que te detienes antes de entrar en la zona ocupada por el enemigo y provocas un ataque de oportunidad por parte de éste. Realiza pruebas independientes para cada oponente. Cada enemigo adicional después del primero suma +2 a la CD de la prueba de Piruetas.

Las superficies con obstrucciones o traicioneras por cualquier otra causa, como suelos naturales de cavernas, o maleza, hacen más difíciles las piruetas. La CD de cualquier prueba de Piruetas realizada para moverse en una casilla de este tipo se modifica tal y como se indica a continuación.

La superficie está...	Modificador a la CD
Levemente obstruida (guijarros, escombros pequeños, barrizal poco profundo[1], maleza)	+2
Muy obstruida (suelo de una caverna natural, muchos escombros, maleza densa)	+5
Levemente resbaladiza (suelo húmedo)	+2
Muy resbaladiza (placa de hielo)	+5
Inclinada o en pendiente	+2

[1] Es imposible hacer piruetas en un barrizal profundo.

Hacer piruetas aceleradamente: puedes intentar pasar a través de tus enemigos o junto a ellos con Piruetas más rápido de lo normal. Aceptando un penalizador –10 en tus pruebas de Piruetas, puedes moverte tu velocidad completa en lugar de la mitad de tu velocidad.

Acción: no aplicable. Piruetas es parte del movimiento, por lo que una prueba de Piruetas es parte de una acción de movimiento.

Nuevos intentos: normalmente no. Tras ver las piruetas, un público que las ha considerado de poco interés suele ser reacio a asistir a un nuevo espectáculo. Una vez por caída, puedes intentar reducir el daño de la misma como reacción instantánea.

Especial: un personaje con 5 o más rangos en Piruetas obtiene un bonificador +3 de esquiva a la CA (en lugar de un bonificador +2) cuando combate a la defensiva (consulta 'Combatir a la defensiva', en la pág. 140).

Un personaje con 5 o más rangos en Piruetas obtiene un bonificador +6 de esquiva a la CA (en lugar del bonificador +4 normal) cuando ejecuta una acción estándar de defensa total (consulta 'Defensa total', en la pág. 142).

Si tienes la dote Acrobático, recibes un bonificador +2 a las pruebas de Piruetas.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Piruetas, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio y Saltar.

Si tienes 5 o más rangos en Saltar, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Piruetas.

REUNIR INFORMACIÓN (CAR)

Utiliza esta habilidad para conseguir contactos en un lugar, averiguar los chismorreos y rumores locales, y reunir información en general.

Prueba: con una tarde perdida, unas piezas de oro para ganarse amigos pagando bebidas y una prueba con éxito en esta habilidad (CD 10), puedes hacerte una idea de las cosas más importantes que hayan sucedido en una ciudad, siempre que no haya razones para que te oculten tal información. Estas razones pueden incluir enemistad racial (si eres un elfo haciendo preguntas en una ciudad orca, por ejemplo) o que no sepas hablar el idioma del lugar. Cuanto mayor sea el resultado, mejor será la información que obtengas.

La CD irá de 15 a 25 (o incluso más) si lo que deseas es averiguar cosas acerca de un rumor concreto ("¿Cómo puedo llegar al templo en ruinas de Erythnul?"), un objeto específico ("¿Qué puedes decirme de esa preciosa espada que lleva el capitán de la guardia?"), obtener un mapa u otra cosa por el estilo.

Acción: una prueba típica de Reunir información requiere 1d4+1 horas.

Nuevos intentos: sí, pero cada nueva prueba te llevará su tiempo, y tu personaje podría llamar demasiado la atención si preguntara por lo mismo una y otra vez.

Especial: un semielfo tiene un bonificador +2 racial a las pruebas de Reunir información, gracias a su aptitud para llevarse bien con otros. Si tienes la dote Investigador, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Reunir información.

Sinergia: si tienes o más rangos en Saber (local), obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Reunir información.

SABER (INT; SÓLO ENTRENADA)

Al igual que las habilidades de Artesanía, Interpretar y Oficio, Saber incluye en realidad una serie de habilidades no relacionadas. Saber representa el estudio de un campo de conocimiento, puede que de una disciplina académica o incluso científica. A continuación incluimos una serie de materias de estudio, aunque puedes inventar otras, siempre y cuando tu DM dé su consentimiento.

- Arcano (misterios del pasado, tradiciones mágicas, símbolos arcanos, frases crípticas, constructos, dragones, bestias mágicas).
- Arquitectura e ingeniería (edificios, acueductos, puentes, fortificaciones).
- Dungeons (aberraciones, cavernas, cienos, espeleología)
- Geografía (tierras, terreno, clima, gentes, costumbres).
- Historia (realeza, guerras, colonias, migraciones, fundación de ciudades).
- Local (leyendas, personalidades, habitantes, leyes y tradiciones).
- Naturaleza (animales, fatas, gigantes, humanoides monstruosos, plantas, ciclos y estaciones, meteorología, sabandijas).
- Nobleza y realeza (linajes, heráldica, costumbres, árboles genealógicos, lemas, personalidades, leyes).

- Los Planos (los planos Interiores, los planos Exteriores, el plano Astral, el plano Etéreo, ajenos, elementales, magia relacionada con los planos).
- Religión (dioses y diosas, hechos mitológicos, tradición eclesiástica, símbolos sagrados, muertos vivientes).

Prueba: responder a una pregunta de tu campo de estudio tiene CD 10 si se trata de algo muy fácil, 15 si es algo básico y entre 20 y 30 si es muy difícil.

En muchos casos puedes utilizar esta habilidad para identificar monstruos y sus poderes o vulnerabilidades especiales. En general, la CD de una prueba de este tipo es igual a 10 + los DG del monstruo. Una prueba con éxito te permite recordar un poco de información útil sobre ese monstruo. Por cada 5 puntos por los que el resultado de tu prueba supere la CD, el DM puede proporcionar otro fragmento de información útil.

Acción: normalmente ninguna. En la mayoría de los casos realizar una prueba de Saber no requiere una acción, simplemente sabes la respuesta o no la sabes.

Nuevos intentos: no. La prueba representa lo que sabes y pensar de nuevo en una misma cosa no te permite saber algo que no has aprendido jamás.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Saber (arcano), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (arquitectura e ingeniería)), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Buscar realizadas para encontrar puertas secretas o compartimentos ocultos.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (dungeons), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas bajo tierra.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (geografía), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia para evitar perderse o para evitar peligros naturales.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (historia), recibes un bonificador +2 en las pruebas de conocimiento de bardo (ver pág. 28).

Si tienes 5 o más rangos en Saber (local), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Reunir información.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (naturaleza), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas en un entorno natural de la superficie (acuático, desiertos, bosques, colinas, pantanos, montañas o llanuras).

Si tienes 5 o más rangos en Saber (nobleza y realeza), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (los Planos), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas en otros planos.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (religión), recibes un bonificador +2 en las pruebas de expulsar muertos vivientes (ver pág. 156).

Si tienes 5 o más rangos en Supervivencia, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Saber (naturaleza).

No entrenada: una prueba no entrenada de Saber es simplemente una prueba de Inteligencia. Un personaje sin unos estudios concretos sólo puede saber cosas básicas relativas a esa materia (CD 10 o inferior).

SALTAR (FUE; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Utiliza esta habilidad para saltar por encima de un pozo, una valla de poca altura o para llegar a las ramas más bajas de un árbol.

Prueba: la CD y la distancia que puedes cubrir varían dependiendo del tipo de salto que intentes (ver más abajo).

Tu prueba de Saltar está modificada por tu velocidad. Si tu velocidad es 30' (la velocidad de un humano sin armadura), entonces no se aplica ningún modificador por la velocidad a la prueba. Si tu velocidad es menor de 30', recibes un penalizador –6 por cada 10' que estés por debajo de estos 30'. Si tu velocidad es mayor que 30', obtienes un bonificador +4 por cada 10' más allá de los 30'. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 20', recibes un penalizador –6 en las pruebas de saltar; y si tu velocidad es de 50' obtienes un bonificador +8.

Todas las CD de Saltar que se dan aquí asumen que inicias el salto corriendo, lo que requiere que te muevas al menos 20' en línea recta antes de intentar el salto. Si no comienzas corriendo, la CD del salto se dobla. La distancia recorrida al saltar cuenta normalmente a la hora de calcular el movimiento máximo en un asalto. Por ejemplo, Krusk tiene una velocidad de 40'. Si se mueve 30' y tras ello salta sobre una sima de 10' de ancho, se habrá movido un total de 40', que es lo que puede recorrer con su acción de movimiento.

Si tienes rangos en Saltar y tienes éxito en una prueba de Saltar, aterrizas de pie (cuando sea apropiado). Si intentas una prueba de Saltar no entrenada, aterrizas boca abajo, salvo que superes la CD en 5 o más.

Salto de longitud: un salto de longitud es un salto horizontal, realizado a través de una brecha, como una sima o arroyo. En el punto medio del salto alcanzas una altura vertical igual a 1/4 de la distancia horizontal. La CD para el salto es igual a la distancia saltada (en pies). Por ejemplo, un foso de 10' de ancho requiere una prueba de Saltar de CD 10 para cruzarlo.

Si tu prueba tiene éxito, aterrizas de pie al otro lado. Si fallas la pruebas por menos de 5, no recorres toda la distancia, pero puedes realizar una salvación de Reflejos a CD 15 para agarrarte al otro extremo de la brecha, y si la superas terminas tu movimiento aferrado al borde. Si te quedas colgando sobre un foso o brecha, subir requiere una acción de movimiento y una prueba de Trepar a CD 15.

Distancia en salto de longitud	CD de Saltar[1]
5'	5
10'	10
15'	15
20'	20
25'	25
30'	30

[1] Requiere una carrera inicial de 20'. Sin esta, dobla la CD.

Salto de altura: un salto de altura es un salto vertical realizado para alcanzar un saliente alto o cualquier otra cosa que esté por encima de tu cabeza, como la rama de un árbol. La CD es igual a 4 veces la distancia a recorrer. Por ejemplo, la CD de un salto alto para acabar sobre una cornisa que esté a 3' de alto será 12 (3× 4).

Si saltas para agarrarte a algo, una prueba con éxito indica que alcanzas la altura deseada. Si quieres encaramarte, puedes hacerlo con una acción de movimiento una prueba de Trepar (CD 15). Si fallas la prueba de Saltar, no alcanzas la altura deseada, y aterrizas de pie en el mismo lugar des-

EL CONOCIMIENTO DE LOS JUGADORES FRENTE AL CONOCIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Es muy fácil medir lo que sabe un personaje de las cosas que un jugador no conoce. Esto es lo que representa una prueba de la habilidad de Saber. Por ejemplo, el jugador de un personaje con muchos rangos en Saber (geografía) no tiene por qué memorizar todos los datos geográficos sobre el mundo de campaña para utilizar los rangos de habilidad de su personaje.

No obstante, en el caso opuesto es más difícil decidir con justicia. ¿Qué pasa cuando un jugador sabe algo que su personaje no tiene ninguna razón para conocer? Por ejemplo, mientras que la mayoría de los jugadores veteranos saben que los dragones negros exhalan un aliento de ácido, es más que probable que la mayoría de los personajes poco experimentados no conozcan ese hecho.

En líneas generales, es imposible separar completamente tus conocimientos personales (el conocimiento del jugador) de los conocimientos de tu personaje. La decisión final sobre cómo (en el caso de que sea necesario) separar lo que sabe un jugador de lo que sabe un personaje debe tomarse entre los jugadores y el DM. Algunos DM alientan a los jugadores con amplios conocimientos a que utilicen su experiencia para ayudar a sus personajes a que tengan éxito; mientras que otros prefieren que los personajes sólo empleen los conocimientos reflejados por sus rangos de habilidad y otras estadísticas de juego. La mayoría se encuentran en algún punto entre estos dos extremos.

En caso de duda, pregunta a tu DM cómo prefiere tratar estas situaciones. *La Guía del Dungeon Master* tiene más información sobre este tema.

de el que saltaste. Igual que con el salto de longitud, la CD se dobla si no comienzas corriendo al menos 20'.

Distancia de salto de altura[1]	CD de Saltar[2]
1'	4
2'	8
3'	12
4'	16
5'	20
6'	24
7'	28
8'	32

[1] No incluye el alcance vertical, ver a continuación.
[2] Requiere una carrera inicial de 20'. Sin esta, dobla la CD.

Obviamente, la dificultad de alcanzar una determinada altura depende del tamaño de un personaje o criatura. El alcance vertical máximo (la altura que puede alcanzar la criatura sin saltar) para una criatura media de un determinado tamaño se muestra en la tabla siguiente. Un humano típico, como cualquier criatura Mediana, puede alcanzar una altura de 8' sin saltar. Los cuadrúpedos (como los caballos) no tienen el mismo alcance vertical que los bípedos, por lo que debes tratarlos como si tuvieran una categoría de tamaño menos.

Tamaño de la criatura	Alcance vertical
Colosal	128'
Gargantuesco	64'
Enorme	32'
Grande	16'
Mediano	8'
Pequeño	4'
Menudo	2'
Diminuto	1'
Minúsculo	1/2'

Saltar encima: puedes saltar sobre un objeto de la altura de tu cintura, como una mesa o roca pequeña, con una prueba de Saltar a CD 10. Hacer esto cuenta como un movimiento de 10', por lo que si tu velocidad es de 30', puedes moverte 20', y tras ello saltar sobre un mostrador. No necesitas una carrera inicial para saltar encima de algo, por lo que la CD no se dobla si no la realizas.

Saltar hacia abajo: si saltas intencionadamente hacia abajo desde una altura, sufres menos daño que si te hubieses caído. La CD para saltar hacia abajo es de 15. No necesitas una carrera inicial para ello, por lo que la CD no se dobla si no la realizas.

Si tienes éxito en la prueba, el daño de caída se calcula como si hubieses caído desde una altura 10' menor de la real. Así, si saltas desde una altura de tan sólo 10', no recibes daño alguno, y si saltas desde una altura de 20' sufres daño como si sólo hubieses caído 10'.

Acción: ninguna. Una prueba de Saltar se incluye en el movimiento, por lo que es parte de una acción de movimiento. Si te quedas sin movimiento en medio de un salto, tu siguiente acción (sea en este turno o, si es necesario, en el siguiente) debe ser una acción de movimiento para completar el salto.

Especial: los efectos que aumentan tu movimiento también aumentan tu distancia de salto, ya que tu prueba está modificada por tu velocidad.

Si tienes la dote de Correr, recibes un bonificador +4 en las pruebas de Saltar en todos los saltos realizados después de una carrera inicial.

Los medianos obtienen un bonificador +2 racial en sus pruebas de Saltar por ser gentes ágiles y atléticas.

Si tienes la dote Acrobático, recibes un bonificador +2 en las pruebas de saltar.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Piruetas, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas de Saltar.

Si tienes 5 o más rangos en Saltar, recibes un bonificador +2 en la pruebas de Piruetas.

SANAR (SAB)

Utiliza esta habilidad para evitar que muera un amigo herido de gravedad, para ayudar a otros a recuperarse con mayor rapidez de sus heridas, para evitar que un compañero sucumba por culpa del aguijón de un draco, o para tratar una enfermedad.

Prueba: la CD y el efecto dependerán de lo que intentes hacer.

Tarea	CD de Sanar
Primeros auxilios	15
Cuidados a largo plazo	15
Tratar una herida de abrojo, *brotar de espinas* o *piedras puntiagudas*	15
Tratar un veneno	CD del veneno
Tratar una enfermedad	CD de la enfermedad

Primeros auxilios: los primeros auxilios suelen servir para salvar a un personaje moribundo. Cuando un personaje tiene puntos de golpe negativos y continúa perdiendo más (al ritmo de 1 por asalto, 1 por hora o 1 por día), esta habilidad te permite estabilizar su situación. Un personaje estable no recuperará puntos de golpe, pero sí dejará de perderlos (consulta 'Moribundo', en la pág. 145).

Cuidados a largo plazo: proporcionar cuidados a largo plazo implica tratar a la persona herida durante un día como mínimo. Si tienes éxito en tu prueba de Sanar, el paciente recupera puntos de vida o de característica (que se hayan perdido por daño temporal) al doble del ritmo normal: 2 puntos de golpe por nivel por 8 horas de descanso total cada día, o 4 puntos de golpe por nivel por cada día entero de descanso total; 2 puntos de característica por 8 horas de descanso total cada día, o 4 puntos de característica por cada día completo de descanso total. Puedes atender a un máximo de 6 pacientes a la vez y necesitarás ciertos materiales (vendas, ungüentos, etc.) que pueden obtenerse sin problemas en las tierras habitadas.

Proporcionar cuidados a largo plazo contará como actividad relajada para el sanador (que no puede darse cuidados a largo plazo a sí mismo).

Tratar una herida de abrojo, brotar de espinas o piedras puntiagudas: toda criatura que pise un abrojo verá su velocidad reducida a la mitad de la normal. Una prueba con éxito de Sanar eliminará esta penalización al movimiento.

Una criatura que haya resultado herida por un conjuro de *brotar de espinas* o *piedras puntiagudas* deberá tener éxito en su salvación de Reflejos o sufrirá heridas que reducirán su velocidad en 1/3. Otro personaje podrá ayudarle a eliminar esta penalización dedicando 10 minutos a vendar sus heridas y teniendo éxito en una prueba de Sanar con una CD equivalente a la salvación del conjuro.

Tratar un veneno: tratar un veneno significa atender a un personaje que haya sido envenenado y vaya a sufrir más daño (o algún otro efecto) por culpa de éste. Debes realizar una prueba de Sanar cada vez que la víctima haga un TS contra veneno; el envenenado usará el resultado de tu tirada cuando sea mejor que el de su TS.

Tratar una enfermedad: tratar una enfermedad significa atender a un personaje enfermo. Debes realizar una prueba de Sanar cada vez que la víctima haga un TS contra los efectos de la enfermedad; el paciente usará el resultado de tu tirada cuando sea mejor que el de su TS.

Acción: proporcionar primeros auxilios, tratar una herida o tratar un veneno es una acción estándar. Tratar una enfermedad o atender a una criatura herida por un conjuro *brotar de espinas* o *piedras puntiagudas* requiere 10 minutos de trabajo. Proporcionar cuidados a largo plazo requiere 8 horas de actividad ligera.

Nuevos intentos: varía. En general, no puedes intentar de nuevo una prueba de Sanar sin tener evidencias de que la prueba anterior falló. Por ejemplo, hasta que un personaje envenenado no hace un TS contra la herida envenenada que has tratado, no sabes si tu prueba de Sanar tuvo éxito o no, por lo que no puedes realizar un nuevo intento. Siempre puede repetirse una prueba para proporcionar primeros auxilios, suponiendo que el objetivo del intento previo siga estando vivo.

Especial: un personaje con la dote Autosuficiente obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Sanar.

El material de curandero (pág. 130) te proporciona un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Sanar.

SUPERVIVENCIA (SAB)

Utiliza esta habilidad para seguir rastros, cazar animales salvajes, guiar sano y salvo a un grupo a través de los yermos, identificar señales que indiquen la presencia de osos lechuza en la zona, predecir el clima o evitar arenas movedizas y demás peligros naturales.

Prueba: puedes alimentarte y sobrevivir en la naturaleza, o ayudar a otros a hacerlo. La tabla siguiente proporciona las CD para varias tareas que requieren pruebas de Supervivencia.

Esta habilidad no te permite seguir rastros difíciles salvo que seas un explorador o tengas la dote de Rastrear (consulta la sección 'Restricciones' más adelante).

CD de Supervivencia	Tarea
10	Apañártelas a la intemperie. Desplazarte (como máximo) a 1/2 de tu velocidad terrestre mientras cazas y forrajeas (sin necesidad de acarrear agua ni víveres). Puedes conseguir comida y agua para otra persona por cada 2 puntos en que tu prueba supere la CD 10.
15	Obtener +2 en todos los tiros de salvación de Fortaleza frente a un clima adverso mientras te mueves (como máximo) a la mitad de tu velocidad terrestre u obtener un bonificador +4 quedándote quieto. Puedes conceder esos mismos bonificadores a otro personaje por cada punto en que tu prueba supere la CD 15.
15	Evitar perderse o ser víctima de peligros naturales, como las arenas movedizas.
15	Predecir el clima con hasta 24 horas de antelación. Por cada 5 puntos por los que tu prueba de Supervivencia supere la CD de 15, puedes predecir con antelación el clima de un día adicional.
Varía	Seguir rastros (consulta la dote Rastrear).

Acción: varía. Una única prueba de Supervivencia puede representar las actividades de varias horas o de un día entero. Una prueba de Supervivencia realizada para encontrar rastros es, como mínimo, una acción de asalto completo, y puede requerir más tiempo, a discreción del DM.

Nuevos intentos: varía. Al arreglártelas a la intemperie u obtener bonificadores a los TS de Fortaleza, deberás realizar una prueba cada 24 horas. El resultado de la misma se aplicará hasta que puedas realizar la siguiente prueba. Para evitar perderte o ser víctima de peligros naturales, realizarás una prueba siempre que la situación lo requiera. No se permiten nuevos intentos para evitar perderse en una situación concreta o para librarse de un peligro natural concreto. Para encontrar rastros, puedes repetir una prueba fallada después de 1 hora (en el exterior) o de 10 minutos (en el interior) de búsqueda.

Restricciones: aunque cualquiera puede utilizar Supervivencia para encontrar rastros (independientemente de la CD), o para seguir rastros cuando la CD de la tarea es de 10 o menor, sólo un explorador (o un personaje con la dote Rastrear, consulta la pág. 101) puede utilizar Supervivencia para seguir rastros cuando la tarea tiene una CD mayor.

Especial: si tienes 5 o más rangos en Supervivencia, puedes determinar automáticamente dónde está el norte auténtico en relación contigo.

Los exploradores obtienen un bonificador en sus tiradas de Supervivencia al usar esta habilidad para obtener información acerca de un enemigo predilecto (ver pág. 39).

Si tienes la dote Autosuficiente, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Supervivencia, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Saber (naturaleza).

Si tienes 5 o más rangos en Saber (dungeons), recibes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia que realices bajo tierra.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (naturaleza), obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas en entornos naturales de la superficie (acuáticos, desiertos, bosques, colinas, pantanos, montañas y llanuras).

Si tienes 5 o más rangos en Saber (geografía), obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas para evitar perderte o para evitar peligros naturales.

Si tienes 5 o más rangos en Saber (los Planos), obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia realizadas en otros planos.

Si tienes 5 o más rangos en Buscar, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia para encontrar o seguir rastros.

TASACIÓN (INT)

Esta habilidad se utiliza para localizar una antigüedad en medio de unos trastos viejos, encontrar una lujosa espada antigua entre las reliquias de una familia élfica o distinguir una joya de gran calidad entre un montón de baratijas fabricadas para pasar por buenas.

Prueba: puedes tasar objetos corrientes o muy conocidos con una prueba de Tasación a CD 12. Un fallo significa que lo habrás tasado entre el 50 y 150% de su valor real. El DM tirará en secreto 2d6+3, multiplicará el resultado por 10% y de nuevo por el valor real del objeto, y esa cifra será el resultado de la tasación (en el caso de un objeto corriente o muy conocido, tus posibilidades de calcular su valor con un margen de error del 10% son muy altas a pesar de haber fallado la prueba; en tal caso, habrás acertado por pura suerte).

Los objetos raros o exóticos requieren una prueba con éxito con una CD de 15, 20 o incluso más. Si la prueba tiene éxito, habrás estimado el valor correctamente; un fallo indicará que no puedes valorar el objeto.

Una lupa (pág. 130) te concederá un bonif. +2 de circunstancia en las pruebas de Tasación cuando estés examinando un objeto pequeño o dotado de gran detalle, como por ejemplo una gema. Una balanza de mercader (pág. 129) te concederá un bonif. +2 de circunstancia en las pruebas de Tasación cuando se trate de objetos que deban evaluarse según su peso, incluyendo todo aquello que esté hecho con metales preciosos. Estos bonificadores se apilan.

Acción: tasar un objeto requiere 1 minuto (10 acciones de asalto completo consecutivas).

Nuevos intentos: no. No puede intentarse de nuevo con el mismo objeto, se haya tenido éxito o no.

Especial: los enanos obtienen un bonificador +2 racial al tasar objetos de roca o metal porque están familiarizados con todo tipo de piezas valiosas (especialmente aquellas fabricadas de piedra o metal).

El amo de un familiar cuervo (consulta la barra lateral 'Familiares', pág. 44) obtiene un bonificador +3 en las pruebas de Tasación.

Un personaje con la dote Aplicado obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Tasación.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en una habilidad de Artesanía, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Tasación relativas a objetos hechos con ella (consulta Artesanía, pág. 67).

No entrenada: con los objetos corrientes, un fallo en una prueba no entrenada indica que el personaje no logra tasarlo. Un éxito con un objeto raro o exótico significa que éste se tasa entre el 50 y 150% de su valor real (2d6+3 veces 10%).

TRATO CON ANIMALES (CAR; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para que los caballos de tu carro tiren de él por un terreno escabroso, adiestrar a un perro para que vigile un lugar, criar a un osezno lechuza para que se convierta en tu mascota fiel o enseñar a un tiranosaurio a "hablar" cuando le des la orden de hacerlo.

Prueba: la CD depende de lo que intentes hacer.

Tarea	CD de Trato con animales
Controlar a un animal	10
"Presionar" a un animal	25
Enseñar un truco a un animal	15 o 20[1]
Entrenar a un animal para un fin	15 o 20[1]
Criar a un animal salvaje	15 + DG del animal

Fin	CD	Fin	CD
Combate montado	20	Caza	20
Lucha	20	Actuación	15
Vigilancia	20	Monta	15
Tareas pesadas	15		

Controlar a un animal: esta tarea implica dar órdenes a un animal para que realice una tarea o truco que conoce. Por ejemplo, ordenar a un perro entrenado para atacar que ataque a un enemigo requiere una prueba de Trato con animales a CD 10. Si el animal está herido o ha recibido daño no letal o daño de característica, la CD aumenta en 2. Si tu prueba tiene éxito, el animal realiza la tarea o truco en su siguiente acción.

"Presionar" a un animal: presionar a un animal implica hacer que realice una tarea o truco que no conoce pero que es físicamente capaz de realizar. Esta categoría también cubre hacer que un animal realice una marcha forzada u obligarle a aligerar durante más de 1 hora entre ciclos de sueño (consulta el Capítulo 9: aventuras). Si el animal está herido o ha sufrido daño no letal o daño de característica, la CD aumenta en 2. Si tu prueba tiene éxito, el animal realiza la tarea o truco en su siguiente acción.

Enseñar un truco a un animal: puedes enseñar a un animal un truco específico con una semana de trabajo y una prueba con éxito de Trato con animales contra la CD indicada. Un animal con una puntuación de Inteligencia de 1 (como una serpiente o un tiburón) puede aprender un máximo de tres trucos, mientras que un animal con una puntuación de Inteligencia de 2 (como un perro o un caballo) puede aprender un máximo de seis trucos. Posibles trucos (y sus CD asociadas) incluyen los siguientes, aunque no se limitan sólo a estos.

Actúa (CD 15): el animal realiza una variedad de trucos sencillos, como sentarse, rodar, gemir o ladrar, etc.

Ataca (CD 20): el animal ataca a los enemigos aparentes. Puedes señalar a una criatura concreta a la que desees que ataque el animal, y lo hará si le es posible. Normalmente, un animal atacará sólo a humanoides, humanoides monstruosos, gigantes y otros animales. Enseñar a un animal a atacar a todas las criaturas (incluyendo criaturas no naturales, como muertos vivientes y aberraciones) cuenta como dos trucos.

Atrás (CD 15): el animal se retira del combate o retrocede de cualquier otro modo. Un animal que no conozca este truco continuará luchando hasta que deba huir (debido a heridas, un efecto de miedo, etc.) o su oponente haya sido derrotado.

Busca (CD 15): el animal se mueve a una zona y busca cualquier cosa que este viva o animada de manera evidente.

Defiende (CD 20): el animal te defiende (o se prepara para defenderte, si no hay ninguna amenaza presente), incluso sin que le des ninguna orden. De manera alternativa, puedes ordenarle que defienda a otro personaje específico.

Junta (CD 15): el animal te sigue de cerca, incluso a lugares a los que normalmente no iría.

Quieto (CD 15): el animal se queda quieto en un sitio, esperando a que vuelvas. No se enfrenta a otras criaturas que se le aproximen, aunque se defenderá si es necesario.

Rastrea (CD 20): el animal rastrea los olores que encuentre (esto requiere que el animal tenga la aptitud de olfato; consulta el *Manual de monstruos* para los detalles).

Trae (CD 15): el animal irá y traerá algo. Si no señalas a un objeto específico, el animal te traerá un objeto al azar.

Trabaja (CD 15): el animal empuja o tira de una carga mediana o pesada.

Ven (CD 15): el animal irá hacia ti, incluso si normalmente no lo habría hecho (siguiéndote al interior de un bote, por ejemplo).

Vigila (CD 20): el animal permanece en un lugar y evita que otros se acerquen.

Entrenar a un animal para un fin: más que enseñarle trucos individuales a un animal, puedes simplemente entrenarlo para un propósito general. Esencialmente, el fin de un animal representa una serie predeterminada de trucos conocidos que se encaminan a un propósito común, como la vigilancia o el trabajo pesado. El animal debe reunir todos los prerrequisitos normales para todos los trucos incluidos en el conjunto de entrenamiento. Si el conjunto incluye más de tres trucos, el animal debe tener una puntuación de Inteligencia de 2.

Un animal sólo puede ser entrenado para un fin general, aunque si la criatura es capaz de aprender trucos adicionales (además de los incluidos en su fin general), puede hacerlo. Entrenar a un animal para un fin requiere menos pruebas que enseñarle trucos individuales, pero no menos tiempo. A opción de tu DM, puedes ser capaz de entrenar a un animal para un fin que no esté indicado aquí.

Actuación (CD 15): un animal entrenado para la actuación conoce los trucos actúa, junta, quieto, trae y ven. Entrenar a un animal para la actuación requiere 5 semanas.

Caza (CD 20): un animal entrenado para cazar conoce los trucos ataca, atrás, busca, junto, rastrea y trae. Entrenar a un animal para la caza requiere 6 semanas.

Combate montado (CD 20): un animal entrenado para llevar a un jinete a la batalla conoce los trucos ataca, atrás, defiende, junta, ven y vigila. Entrenar a un animal para el combate montado requiere 6 semanas. También puedes "mejorar" a un animal entrenado para la monta, convirtiéndolo en uno entrenado para el combate montado dedicando 3 semanas y realizando un prueba con éxito de Trato con animales (CD 20). Los nuevos fin general y trucos reemplazan completamente a los anteriores. Los caballos de guerra y los perros de monta (ver el *Manual de monstruos*) ya están entrenados para llevar jinetes en combate, y no necesitan ningún entrenamiento adicional para este fin.

Lucha (CD 20): un animal entrenado para enzarzarse en combate conoce los trucos ataca, atrás y quieto. Entrenar a un animal para la lucha requiere 3 semanas.

Monta (CD 15): un animal entrenado para llevar a un jinete conoce los trucos junta, quieto y ven. Entrenar a un animal para la monta requiere 3 semanas.

Tareas pesadas (CD 15): un animal entrenado para tareas pesadas sabe los trucos ven y trabaja. Entrenar a un animal para tareas pesadas lleva 2 semanas.

Vigilancia (CD 20): un animal entrenado para vigilar conoce los trucos ataca, atrás, defiende y vigila. Entrenar a un animal para la vigilancia requiere 4 semanas.

Criar a un animal salvaje: criar a un animal salvaje implica criarlo desde la infancia para que se vuelva doméstico. Un cuidador puede criar hasta 3 criaturas del mismo tipo a la vez. Un animal domesticado con éxito puede aprender trucos al mismo tiempo que está siendo criado, o se le puede enseñar más adelante como a un animal doméstico.

Acción: varía. Controlar a un animal es una acción de movimiento, mientras que presionar a un animal es una acción de asalto completo (un druida puede controlar a su compañero animal como acción gratuita o presionarlo como acción de movimiento). Para las tareas en las que se indica un periodo de tiempo específico, debes pasar la mitad de este tiempo (a 3 horas por día por animal que esté siendo controlado) trabajando en la tarea antes de intentar una prueba de Trato con animales. Si la prueba falla, tu intento de enseñar, domar o entrenar al animal falla, y no necesitas completar el tiempo de enseñanza, doma o entrenamiento. Si el tiempo se ve interrumpido o la tarea no se continúa hasta ser completada, el intento falla automáticamente.

Nuevos intentos: sí, salvo para criar a un animal.

Especial: puedes utilizar esta habilidad en una criatura con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 que no sea un animal, pero la CD de cualquier prueba de este tipo aumenta en 5. Estas criaturas tienen el mismo límite de trucos que pueden conocer que los animales. El *Manual de monstruos* proporciona información sobre enseñar o entrenar a otros tipos de criaturas cuando es adecuado.

Un druida o explorador obtiene un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Trato con animales relacionadas con su compañero animal. Además, el compañero animal de un druida o explorador conoce uno o más trucos adicionales, que no cuentan contra el límite normal de trucos conocidos y que no necesitan ningún tiempo de entrenamiento ni prueba de Trato con animales para su aprendizaje.

Si tienes la dote Afinidad con los animales, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Trato con animales.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Trato con animales recibes un bonificador +2 en tus pruebas de Montar y de empatía salvaje.

No entrenada: si no tienes ningún rango en Trato con animales, puedes utilizar una prueba de Carisma para controlar o presionar a animales domésticos, pero no puedes enseñar, criar ni entrenar animales. Un druida o explorador sin rangos en Trato con animales puede utilizar una prueba de Carisma para controlar o presionar a su compañero animal, pero no puede enseñar, criar ni entrenar a otros animales no domésticos.



TREPAR (FUE; PENALIZADOR DE ARMADURA)

Utiliza esta habilidad para llegar a la ventana de la segunda planta de una torre de mago, escalar un acantilado o salir de un pozo tras caer en una trampa.

Prueba: mediante una prueba de Trepar con éxito, puedes subir, bajar o desplazarte lateralmente por una pendiente, pared u otra superficie empinada (o por un techo con asideros) a 1/4 de tu velocidad normal. Una pendiente es cualquier inclinación de 60° o menos, y una de más de 61° es una pared.

Una prueba de Trepar fallada por 4 o menos implica que no avanzas, y un fallo por 5 o más que caes desde la altura que hubieses alcanzado. El material de escalada (pág. 130) te concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Trepar.

La CD de la prueba depende de las condiciones de la superficie a escalar. Compara la tarea con las que se dan en la siguiente tabla, para determinar una CD apropiada.

Necesitas tener ambas manos libres para trepar, pero puedes agarrarte a un muro con una mano mientras lanzas un conjuro o realizas cualquier otra acción que requiera sólo una mano. Como no puedes moverte para esquivar los golpes mientras estás escalando, pierdes tu bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo). Además, mientras estés trepando tampoco podrás usar escudo.

Siempre que sufras daño mientras estés escalando, tendrás que realizar una nueva prueba de Trepar contra la CD de la pendiente o pared. Un fallo indica que te caes desde la altura que hubieras alcanzado y que sufres el daño de caída correspondiente (la *Guía del Dungeon Master* incluye información acerca del daño de las caídas).

Escalada acelerada: puedes intentar trepar a mayor velocidad de la normal. Aceptando un penalizador –5 puedes mover a 1/2 de tu velocidad (en lugar de a 1/4).

Crear tus propios asideros para pies y manos: puedes crear asideros para pies y manos clavando pitones (clavijas de escalada) en la pared. Hacer esto llevará un minuto por pitón y hará falta clavar uno por cada 3' a escalar. Al igual que cualquier otra superficie con asideros, una pared con clavijas de escalada tendrá CD 15. Así mismo, un escalador que disponga de un hacha de mano u otra herramienta similar podría crear asideros en una pared de hielo a base de cortes.

Agarrarse al caer: resulta casi imposible agarrarse a una pared al caer. Para lograrlo, debes pasar una prueba de Trepar con CD = CD de la pared + 20. Sujetarse es más fácil al caer por una pendiente (CD = CD de la pendiente + 10).

Agarrar a un personaje que cae mientras trepa: si alguien que trepa por ecima de ti o a tu lado cae, puedes intentar agarrarle si está dentro de tu alcance. Hacer esto requiere una tirada de ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito contra el personaje que cae, aunque este puede renunciar voluntariamente a su bonificador de Destreza a la CA, si quiere. Si impactas, debes intentar inmediatamente una prueba de Trepar (CD = CD del muro + 10). El éxito indica que atrapas al personaje que cae, pero todo su peso, incluyendo el equipo, no puede superar tu límite de carga pesada, o tú también caerás automáticamente. Si fallas la prueba de Trepar por 4 o menos, no logras detener al personaje que cae, pero no pierdes tu agarre en el muro. Si fallas por 5 o más, no sólo no logras detener al personaje que cae, sino que tú también te caes.

CD de Trepar	Ejemplo de pared o superficie
0	Una cuesta demasiado empinada como para subirla andando. Una cuerda de nudos con una pared en la que apoyarse.
5	Una cuerda con una pared en la que apoyarse, una cuerda de nudos o una cuerda afectada por el conjuro *truco de la cuerda.*
10	Una superficie con salientes para sujetarse o subirse a ellos, como una pared muy irregular o el aparejo de un barco.
15	Cualquier superficie con asideros adecuados para las manos y los pies (ya sean naturales o artificiales), como una pared rocosa muy irregular o un árbol, una cuerda sin nudos o alzarte a pulso cuando cuelgas de tus manos.
20	Una superficie irregular con pequeños asideros para las manos y los pies, como la típica pared de un subterráneo o unas ruinas.
25	Una superficie áspera, como una pared de roca o un muro de ladrillo.
25	Un saliente o techo con asideros para manos pero no para pies.
—	Una superficie vertical y perfectamente lisa no puede ser escalada.

Modif. a la CD Trepar[1]	Ejemplo de pared o superficie
–10	Escalar por una chimenea (ya sea artificial o natural) u otro lugar en el que uno pueda sujetarse entre dos paredes opuestas (la CD se reduce en 10).
–5	Escalar por una esquina en la que uno pueda sujetarse a paredes perpendiculares (la CD se reduce en 5).
+5	La superficie está resbaladiza (la CD se incrementa en 5).

[1] Estos modificadores son acumulativos; usa todos los aplicables.

Acción: trepar es movimiento, por lo que en general es parte de una acción de movimiento (y puede ser combinado con otros tipos de ello en una acción de movimiento). Cada acción de movimiento que incluya trepar requiere una prueba de Trepar independiente. Agarrarte o agarrar a otro no requiere una acción.

Especial: puedes usar una cuerda para subir a otro (o hacerlo descender) mediante la fuerza bruta. De este modo puedes levantar el doble de tu carga máxima (ver pág. 162).

Los medianos obtienen un bonificador +2 racial en sus pruebas de Trepar por ser gente ágil y de pie firme.

El amo de un familiar lagarto (consulta la barra lateral 'Familiares', pág. 44) recibe un bonificador +3 en las pruebas de Trepar.

Si tienes la dote Atlético, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Trepar.

Una criatura con una velocidad de trepar (como una araña monstruosa o un personaje bajo el efecto de un conjuro de *trepar cual arácnido*) obtiene un bonificador +8 racial a todas las pruebas de Trepar. La criatura tiene que realizar una prueba de Trepar en cualquier muro o pendiente que tenga una CD mayor que 0, pero siempre puede elegir 10 (consulta 'Pruebas sin tirada', pág. 65), incluso si se apresura o resulta amenazada mientras trepa. Si una criatura con una velocidad de trepar decide escalar aceleradamente (ver más arriba) se mueve al doble de su velocidad de trepar (o a su velocidad terrestre, lo que sea más lento) y sólo tiene que realizar una única prueba de Trepar con un penalizador –5. Una criatura de este tipo conserva su bonificador

Krusk ayuda a Jozan a escalar el acantilado

de Destreza a la CA (si tiene alguno) mientras trepa, y los oponentes no reciben ningún bonificador especial a sus ataques contra él. No obstante, no puede utilizar la acción de correr mientras esté trepando.

Sinergia: un personaje con 5 o más rangos en Uso de cuerdas obtendrá un bonificador +2 en sus pruebas cuando trepe con ayuda de una cuerda (normal o con nudos) o usando ésta a la vez que se apoya en una pared.

USAR OBJETO MÁGICO (CAR; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para activar aquellos objetos mágicos, incluyendo varitas y rollos de pergamino, que normalmente no podrías activar.

Prueba: puedes usar esta habilidad para leer un conjuro o activar un objeto mágico; te permite usar un objeto mágico como si tuvieras la aptitud para los conjuros o los rasgos de otra clase, como si fueras de una raza diferente, o como si poseyeras un alineamiento distinto.

Debes realizar una prueba de Usar objeto mágico caza vez que actives un objeto, como una varita. Si utilizas la prueba para emular un alineamiento o alguna otra cualidad de forma continuada (como hacerse pasar por neutral maligno para impedir que un *libro de oscuridad vil* te haga daño por no ser maligno, por ejemplo), tendrás que realizar la prueba de Usar objeto mágico una vez cada hora.

Debes elegir conscientemente qué requisito quieres emular; es decir, debes saber lo que estás intentando emular para poder realizar la prueba. Las CD de las diferentes tareas que implican pruebas de Usar objeto mágico se resumen en la tabla siguiente.

Tarea	CD de Usar objeto mágico
Activar a ciegas	25
Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel del conjuro
Emular un alineamiento	30
Emular una puntuación de característica	Ver texto
Emular un rasgo de clase	20
Emular una raza	25
Utilizar un rollo de pergamino	20 + nivel de lanzador
Utilizar una varita	20

Activar a ciegas: algunos objetos mágicos se activan con palabras, pensamientos o acciones especiales. Gracias a esta habilidad podrás usar tales objetos como si emplearas el método de activación necesario, aunque en realidad no lo estés haciendo o ni siquiera lo conozcas. En su lugar, deberás usar algo equivalente, como pronunciar unas palabras, mover el objeto o intentar otra cosa que pueda activarlo. Obtendrás un bonificador +2 especial en tu prueba de Usar objeto mágico en caso de haber activado el objeto al menos una vez en el pasado.

Si fallas por 9 o menos, no puedes activarlo. Si fallas por 10 o más, sufrirás un percance; es decir, habrás logrado liberar la energía mágica, pero ésta no hará lo que tenías pensado. El DM decidirá el resultado, como si se tratara de un percance con un rollo de pergamino. El percance habitual es que el objeto afectará al objetivo equivocado o se liberará una energía mágica descontrolada, que infligirá 2d6 puntos de daño al portador del objeto. Este contratiempo se añade a la posibilidad de percance que se tiene normalmente cuando lanzas a partir de un rollo de pergamino un conjuro que no podrías usar de otro modo (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Descifrar un conjuro escrito: esto funciona igual que descifrar un conjuro escrito con la habilidad Conocimiento de conjuros, excepto en que la CD es 5 puntos superior. Descifrar un conjuro escrito requiere 1 minuto de concentración.

Emular un alineamiento: algunos objetos mágicos tendrán efectos positivos o negativos dependiendo de tu alineamiento. Usar objeto mágico te permite usarlos como si tuvieras el alineamiento que elijas. Por ejemplo, un *libro de oscuridad vil* daña a las criaturas no malignas que lo tocan. Con una prueba de Usar objeto mágico, Lidda podría emular un alineamiento maligno para poder manipular tal objeto sin correr peligro. Sólo puedes emular un alineamiento a la vez.

Lidda descubre que usar un objeto mágico puede resultar peligroso



Emular una puntuación de característica: para poder ejecutar un conjuro a partir de un rollo de pergamino, necesitas tener una puntuación elevada en la característica apropiada (Inteligencia para los conjuros de mago, Sabiduría para los divinos y Carisma para los de hechicero o bardo). Tu puntuación de característica efectiva (la correspondiente a la clase emulada al intentar ejecutar un conjuro a partir de un rollo de pergamino) será el resultado de tu prueba de tu prueba Usar objeto mágico menos 15. Si ya tienes una puntuación alta en la característica adecuada, no necesitas realizar esta prueba.

Emular un rasgo de clase: a veces, necesitas usar un rasgo de clase para activar un objeto. En estos casos, tu nivel efectivo en la clase emulada equivaldrá al resultado de la prueba menos 20. Por ejemplo, Lidda encuentra un cáliz mágico que convierte el agua normal en agua bendita cuando un clérigo o un paladín experimentado canalizan energía positiva hacia él, como al expulsar muertos vivientes. La pícara intenta activar el objeto emulando el poder de expulsión de muertos vivientes del cléri-

go; su nivel efectivo de clérigo será el resultado de la prueba menos 20. Como los clérigos pueden expulsar muertos vivientes desde 1.er nivel, Lidda necesitará obtener 21 o más en su prueba de Usar objeto mágico.

Esta habilidad no te permite usar realmente un rasgo de otra clase; sólo permite activar un objeto como si lo poseyeras.

Si la clase del rasgo que quieras emular posee un requisito de alineamiento, deberás ceñirte a él, ya sea honestamente o emulándolo por medio de otra prueba de Usar objeto mágico (véase más arriba).

Emular una raza: algunos objetos sólo funcionan con ciertas razas o, por lo menos, lo hacen mejor cuando los empuñan miembros de éstas. Gracias a esta habilidad podrás usar objetos de ese tipo como si fueras de la raza que elijas. Por ejemplo, Lidda, una mediana, podría intentar usar un *martillo arrojadizo de los enanos +3* (consulta la *Guía del Dungeon Master*). Si fallara su prueba de Usar objeto mágico, el martillo funcionaría normalmente como si lo empuñara una mediana; si tuviera éxito, Lidda podría blandirlo como si fuera una enana. Sólo se puede emular una raza a la vez.

Usar un rollo de pergamino: para lanzar un conjuro desde un rollo de pergamino, primero tienes que descifrarlo. Normalmente, para poder lanzar un conjuro de un rollo de pergamino debes tener el conjuro en tu lista de conjuros de clase. Usar objeto mágico te permite utilizar un rollo de pergamino como si tuvieses un determinado conjuro en tu lista de conjuros de clase. La CD es igual a 20 + el nivel de lanzador del conjuro que estés tratando de lanzar. Por ejemplo, lanzar *telaraña* (un conjuro de mago de 2.º nivel) desde un rollo de pergamino requerirá una prueba de Usar objeto mágico con un resultado de 23 o mayor, ya que el nivel de lanzador mínimo para este conjuro es 3.º. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para más información sobre los rollos de pergamino.

Además, lanzar un conjuro desde un rollo de pergamino requiere una puntuación mínima (10 + el nivel del conjuro) en la característica apropiada. Si no tienes una puntuación de característica suficiente también deberás emularla con otra prueba de Usar objeto mágico (ver más arriba).

Este uso de la habilidad también se aplica a otros objetos mágicos de finalización de conjuro. La *Guía del Dungeon Master* proporciona más información sobre esos objetos.

Utilizar una varita: normalmente, para utilizar una varita debes tener el conjuro que lance en tu lista de conjuros de clase. Este uso de la habilidad te permite utilizar una varita como si tuvieses un conjuro determinado en tu lista de conjuros de clase.

Este uso de la habilidad también se aplica a otros objetos mágicos desencadenantes de conjuros, como los bastones. La *Guía del Dungeon Master* proporciona más información sobre esos objetos.

Acción: ninguna. La prueba de Usar objeto mágico es realizada como parte de la acción (si es necesaria) requerida para activar un objeto mágico. Consulta 'Activar un objeto mágico' (pág. 142), y la *Guía del Dungeon Master* para una descripción detallada de cómo son activados normalmente los objetos mágicos.

Nuevos intentos: sí, pero si obtienes un 1 natural al activar un objeto y fallas, no podrás intentar activarlo de nuevo durante 24 horas.

Especial: no puedes elegir 10 con esta habilidad.

No puedes ayudar a otro en las pruebas de Usar objeto mágico. Sólo el usuario del objeto puede intentar una prueba.

Si tienes la dote Afinidad con la magia, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto mágico.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Conocimiento de conjuros, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto mágico relacionadas con los rollos de pergamino.

Si tienes 5 o más rangos en Descifrar escritura, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto mágico relacionadas con los rollos de pergamino.

Si tienes 5 o más rangos en Usar objeto mágico, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros relacionadas con descifrar rollos de pergamino.

USO DE CUERDAS (DES)

Con esta habilidad puedes hacer nudos muy fuertes, deshacer nudos difíciles e inmovilizar a tus prisioneros utilizando cuerdas.

Prueba: la mayoría de tareas a realizar con una cuerda son relativamente sencillas. Las CD para varias tareas que utilizan esta habilidad se resumen en la tabla siguiente:

CD de Uso de cuerdas	Tarea
10	Atar un nudo fuerte
10[1]	Sujetar un garfio de escalada
15	Hacer un nudo especial, como uno corredizo, uno que se deslice suavemente o uno que se suelte al dar un tirón
15	Atarse una cuerda alrededor con una sola mano
15	Empalmar dos cuerdas
Varía	Atar a un personaje

[1] Suma 2 a la CD por cada 10' que se lance; ver más adelante.

Sujetar un garfio de escalada: sujetar un garfio de escalada requiere una prueba de Uso de cuerda (CD 10, +2 por cada 10' de distancia que recorra el garfio al ser lanzado, hasta un máximo de CD 20 a los 50'). Fallar por 4 o menos indica que el garfio no logra engancharse y cae, permitiendo un nuevo intento. Un fallo por 5 o más indica que el garfio se sujeta inicialmente, pero se suelta después de 1d4 asaltos de sujetar peso. Tu DM debe realizar esta prueba en secreto, para que no sepas si la cuerda sostendrá tu peso.

Atar a un personaje: cuando atas a otra personaje con una cuerda, las pruebas de Escapismo que la víctima realiza van a enfrentarse a tu pruebas de Uso de cuerdas. No obstante, recibes un bonificador +10 a esta prueba porque resulta mucho más fácil atar a alguien que liberarse de unas ataduras. De hecho, ni siquiera tendrás que realizar la prueba de Uso de cuerdas hasta que alguien intente de escapar.

Acción: varía. Arrojar un garfio de escalada es una acción estándar que provoca un ataque de oportunidad. Hacer un nudo, hacer un nudo especial o atarte una cuerda alrededor con una sola mano son acciones de asalto completo que provocan un ataque de oportunidad. Empalmar dos cuerdas juntas requiere 5 minutos. Atar a un personaje lleva 1 minuto.

Especial: una cuerda de seda (pág. 126) te concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Uso de cuerdas. Si lanzas el conjuro *animar una cuerda* sobre una de ellas, obtendrás un bonificador +2 de circunstancia en tus pruebas de Uso de cuerdas con esta cuerda. Estos bonificadores son apilables.

Si tienes la dote Manos hábiles, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Uso de cuerdas.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Uso de cuerdas, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Trepar realizadas para trepar por una cuerda, una cuerda anudada o cualquier combinación de cuerda y pared.

Si tienes 5 o más rangos en Uso de cuerdas, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Escapismo para librarte de ataduras hechas con cuerdas.

Si tienes 5 o más rangos en Escapismo, obtendrás un bonificador +2 en las pruebas para atar a alguien.



Ilustración de A. Swekel

Una dote es un rasgo especial que concede una nueva capacidad a tu personaje o mejora otra que ya poseyera. Por ejemplo, Lidda (una pícara mediana) decide empezar con Iniciativa mejorada desde 1.^{er} nivel, una dote que añade un bonificador +4 a sus pruebas de iniciativa. Al alcanzar el 3.^{er} nivel (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en la pág. 22), obtiene una nueva dote y elige Esquiva. Esta dote le permite evitar los ataques del oponente que elija, mejorando su CA contra él.

Al contrario que las habilidades, las dotes no tienen rangos. Un personaje tiene una dote o no la tiene.

ADQUISICIÓN DE DOTES

A diferencia de las habilidades, las dotes no se adquieren invirtiendo puntos, sino que eliges poseerlas. Todo personaje obtiene una dote al ser creado, y recibe una más al alcanzar el 3.^{er} nivel y cada tres niveles subsiguientes (6.°, 9.°, 12.°, 15.° y 18.°; consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en la pág. 22). Las dotes se obtienen según el nivel de personaje, sin tener en cuenta los niveles de clase individuales.

Además, los miembros de algunas clases obtienen dotes adicionales como rasgo de clase. Es posible que estas dotes tengan que elegirse de listas especiales (para los detalles consulta 'Dotes adicionales de guerrero', más adelante, y la descripción de la clase en el Capítulo 3).

Un personaje humano obtiene también una dote adicional a 1.^{er} nivel, pudiendo elegir el jugador cualquiera para la que su personaje esté cualificado.

PRERREQUISITOS

Algunas dotes tienen prerrequisitos: para poder seleccionarlas o usarlas, tu personaje debe tener las puntuaciones de característica, ataque base, dotes o habilidades especificadas. Un personaje puede obtener una dote al alcanzar el nivel en que adquiera los prerrequisitos. Por ejemplo, al llegar a 3.^{er} nivel, Krusk, un bárbaro semiorco, podría invertir un punto de habilidad en Montar (su primer rango en ella) y a la vez adquirir la dote Combatir desde una montura.

Un personaje no puede utilizar una dote para la que haya perdido un prerrequisito. Si, por ejemplo, tu Fuerza quedara por debajo de 13 por culpa de un conjuro de *rayo de debilitamiento*, no podrías usar la dote Ataque poderoso hasta que cumplieras de nuevo con los prerrequisitos.

TIPOS DE DOTES

Algunas dotes son generales; esto quiere decir que no existen unas reglas especiales que las gobiernen como grupo. Otras son dotes de creación de objetos, y permiten a los lanzadores de conjuros fabricar todo tipo de objetos mágicos. Las dotes metamágicas permiten a un lanzador de conjuros preparar y ejecutar sortilegios obteniendo efectos mayores, al coste de que se traten como si el nivel de la magia fuera superior al que posee en realidad.

DOTES ADICIONALES DE GUERRERO

Los guerreros obtienen dotes adicionales elegidas de un subconjunto de la lista de dotes que se presenta en la tabla 5–1 (pág. 90). Cualquier dote designada como dote de guerrero puede ser elegida como dote adicional por estos. Esta designación no impide que personajes de otras clases puedan elegirlas, siempre y cuando cumplan todos los prerrequisitos.

DOTES DE CREACIÓN DE OBJETOS

Los lanzadores de conjuros pueden utilizar su poder personal para crear objetos mágicos duraderos; no obstante, conseguirlo puede consumir mucha energía, pues el lanzador debe poner un poco de sí mismo en cada uno de los objetos que cree.

Una dote de creación de objetos permite a un lanzador de conjuros crear un tipo concreto de objeto mágico. Todas las dotes de creación de objetos (sin importar de qué tipo sean éstos) tienen ciertas características comunes.

Coste en PX: el poder y la energía poseídos normalmente por el lanzador de conjuros se consumen al crear un objeto mágico. El coste en PX equivale a 1/25 del coste del objeto en piezas de oro (consulta los costes de los objetos en la *Guía del Dungeon Master*). Ningún personaje puede gastar en un objeto tantos puntos de experiencia como para perder un nivel; sin embargo, al ganar los suficientes PX como para adquirir un nuevo nivel, sí podría gastarlos inmediatamente en la creación de un objeto en lugar de quedárselos para subir de nivel.

Coste de las materias primas: crear un objeto mágico requiere el uso de materiales caros, la mayoría de los cuales se consumen en el proceso. El coste de las materias primas equivale a 1/2 del coste del objeto en piezas de oro.

Por ejemplo, al alcanzar el nivel 12.°, Mialee la maga adquiere la dote Forjar anillo y crea un *anillo de protección* +3. El coste del mismo es 18.000 po; por tanto, crearlo requiere el gasto de 720 PX y 9.000 po.

El uso de una dote de creación de objetos también exige tener acceso a un laboratorio o taller mágico, a herramientas especiales, etc. Normalmente, los personajes tendrán acceso a aquello que necesiten, siempre y cuando no se den circunstancias insólitas (por ejemplo, si están de viaje, lejos de su hogar).

Tiempo: el tiempo que se tarda en crear un objeto mágico depende de la dote y del coste del objeto. El mínimo es un día.

Coste del objeto: las dotes Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino y Fabricar varita crean objetos que reproducen directamente efectos de conjuro de poder equivalente al nivel del lanzador; esto es, los sortilegios de estos objetos tendrán el mismo poder que si fueran ejecutados por un lanzador de ese nivel. Una varita de bolas de fuego con nivel de lanzador 8.°, por ejemplo, crearía bolas de fuego que infligirían 8d6 puntos de daño y llegarían hasta 720' de distancia. El precio de tales objetos (y, por tanto, también su coste en PX y el precio de sus materiales) dependerá del nivel de lanzador que se posea, y la persona que ejecute el sortilegio debe ser capaz de lanzarlo a ese nivel. Para determinar el precio final según el caso, multiplica el nivel del lanzador por el nivel del conjuro, y a continuación vuelve a multiplicarlo por una constante, tal y como se muestra a continuación:

Rollos de pergamino: precio base = nivel del conjuro × nivel del lanzador × 25 po.
Pociones: precio base = nivel del conjuro × nivel del lanzador × 50 po.
Varitas: precio base = nivel del conjuro × nivel del lanzador × 750 po.

En lo referente a este cálculo, se considera que los sortilegios de nivel cero tienen un nivel de conjuro de 1/2.

Costes adicionales: toda poción, rollo de pergamino o varita que contenga conjuros con componentes materiales caros o coste en PX conllevará un coste acorde con la inversión. En el caso de las pociones y de los rollos de pergamino, el creador deberá emplear los componentes materiales o gastar los PX en el momento de crear el objeto; en el caso de la varita, deberá emplear 50 veces los componentes materiales o pagar 50 veces el coste en PX.

Asimismo, algunos objetos mágicos exigen también gastos adicionales en componentes materiales o en inversión de PX, tal y como se indica en sus descripciones. Un *anillo de tres deseos*, por ejemplo, costará 15.000 PX además del coste normal (es decir, tantos PX como costaría ejecutar el conjuro *deseo* 3 veces).

DOTES METAMÁGICAS

A medida que aumenta el conocimiento mágico de un lanzador de conjuros, éste puede aprender a ejecutar sortilegios de forma distinta a la empleada cuando fueron diseñados o aprendidos. Por ejemplo, un lanzador de conjuros puede aprender a lanzar un conjuro sin tener que pronunciar su componente verbal, a ejecutarlo consiguiendo efectos mayores o a lanzarlo en cuestión de un segundo. Preparar y ejecutar conjuros de ese modo es más difícil de lo normal pero, gracias a las dotes metamágicas, al menos resulta posible.

Por ejemplo, Mialee adquiere una dote al alcanzar el 3.er nivel y elige Conjurar en silencio, la dote metamágica que le permite ejecutar un conjuro sin su componente verbal. Sin embargo, el precio de poder hacerlo será que, a la hora de preparar el conjuro, éste ocupará un espacio un nivel superior al que posea en realidad. Si la maga preparase *hechizar persona* como conjuro silencioso, éste ocuparía uno de los espacios de 2.° nivel del personaje. Sin embargo, el sortilegio seguirá siendo de 1.er nivel; por lo que la salvación de Voluntad contra él no resultará más difícil. Mialee no podría preparar conjuros de 2.° nivel como conjuros silenciosos, pues ello requeriría ocupar un espacio de 3.er nivel de conjuro y la maga no podrá utilizar espacios de conjuro de 3.er nivel hasta que alcance el 5.° nivel de experiencia.

Magos y lanzadores de conjuros divinos: los magos y los lanzadores de conjuros divinos (clérigos, druidas, exploradores y paladines) deben preparar sus sortilegios por adelantado. La preparación es el momento en que el mago y los lanzadores de conjuros divinos deben elegir qué conjuros preparar mediante dotes metamágicas (y, por tanto, cuáles ocuparán espacios de nivel más elevado del normal).

Hechiceros y bardos: los hechiceros y bardos eligen los conjuros al lanzarlos; es en ese momento cuando deciden si usan dotes metamágicas para mejorarlos. Igual que los otros lanzadores de conjuros, los conjuros mejorados ocuparán espacios de un nivel superior, pero como ni el hechicero ni el bardo preparan por adelantado el conjuro en forma metamágica, tendrán que hacerlo sobre la marcha. Por tanto, bardos y hechiceros necesitarán más tiempo al lanzar un conjuro metamágico (uno mejorado por una dote metamágica) que uno corriente; si el tiempo de lanzamiento normal fuera una acción, la versión metamágica del mismo exigiría una acción de asalto completo por parte del mago o bardo (esto no es lo mismo que un tiempo de lanzamiento de 1 asalto, como se describe en 'Lanzar un conjuro', pág. 143). En los conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor, ejecutar el sortilegio metamágico exigiría una acción de asalto completo adicional.

Lanzamiento espontáneo y dotes metamágicas: los clérigos que lancen espontáneamente conjuros de curar o infligir también podrán ejecutar versiones metamágicas de los mismos. Por ejemplo, un clérigo de nivel 11.° podría renunciar a un conjuro de nivel 6.° que tuviera preparado para ejecutar un *curar heridas críticas* potenciado. En este caso también será necesario tiempo adicional. Lanzar espontáneamente un sortilegio metamágico de una acción se considera una acción de asalto completo, y los conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor exigirán una acción de asalto completo adicional.

Efectos de las dotes metamágicas en un conjuro: a todos los efectos, un conjuro metamágico funciona igual que si fuera de su nivel original, aunque se haya preparado y ejecutado como un conjuro de nivel mayor. Las modificaciones a las salvaciones no varían, a menos que se indique otra cosa en la descripción. Las modificaciones realizadas por estos conjuros sólo se aplican a los sortilegios ejecutados directamente por el usuario de la dote y no servirán para alterar un conjuro lanzado a partir de una varita, un rollo de pergamino u otro tipo de objeto.

Las dotes metamágicas que eliminan los componentes de un conjuro (como Conjurar en silencio y Conjurar sin moverse) no eliminan el ataque de oportunidad que provoca lanzar un conjuro estando amenazado. No obstante, lanzar un conjuro modificado por Apresurar conjuro no provoca un ataque de oportunidad.

Las dotes metamágicas no son aplicables a todos los conjuros; consulta la descripción específica de cada una para ver qué conjuros no pueden modificar.

Varias dotes metamágicas sobre un mismo conjuro: un lanzador de conjuros puede aplicar varias dotes metamágicas a un mismo sortilegio, pero los cambios con respecto al nivel del mismo serán acumulativos. Por ejemplo, una versión silenciosa e inmóvil de un *hechizar persona* tendría que ser preparada y ejecutada como un sortilegio de 3.er nivel (un conjuro de 1.er nivel, aumentado en un nivel por cada una de las dos dotes metamágicas). No puedes aplicar la misma dote metamágica más de una vez a un mismo conjuro (por ejemplo, no puedes lanzar un proyectil mágico potenciado dos veces para obtener un +100% al daño).

Objetos mágicos y dotes metamágicas: usando la dote de creación de objetos adecuada, podrías almacenar un conjuro metamágico en un rollo de pergamino, poción o varita. Los límites al nivel de las pociones y varitas se aplicarán al nivel aumentado del conjuro (tras la aplicación de la dote metamágica). Un personaje no necesitara tener la dote metamágica correspondiente para activar un objeto que tenga almacenada una versión metamágica de un conjuro.

Contraconjuros y conjuros metamágicos: el hecho de que un sortilegio haya sido mejorado mediante una dote metamágica no afecta a su vulnerabilidad a los contraconjuros ni a su capacidad para contrarrestar otro sortilegio (consulta 'Contraconjuros', en la pág. 170).

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES

Éste es el formato que tendrán las descripciones de las dotes:

NOMBRE DE LA DOTE [TIPO DE DOTE]

Una descripción sencilla de lo que la dote hace o representa.

Prerrequisito: la puntuación mínima de característica, la dote o dotes, el ataque base mínimo, la habilidad o el nivel de experiencia que se debe tener para poder adquirir esta dote. Este apartado no aparece en aquellas dotes que carecen de prerrequisito. Una dote puede tener más de un prerrequisito.

Beneficio: lo que la dote permite hacer al personaje ("tú" en la descripción). Si un personaje tiene la misma dote más de una vez, sus beneficios no se apilan a no ser que en la descripción ponga otra cosa. En general, tener una dote dos veces es lo mismo que tenerla una sola vez.

Normal: las limitaciones o restricciones sufridas por los personajes que no disponen de esta dote. Este apartado no aparecerá en aquellas dotes cuya carencia no suponga un contratiempo particular.

Especial: detalles adicionales que podrían resultarte de utilidad al decidirte a adquirir la dote.

ABSTENCIÓN DE MATERIALES [GENERAL]

Puedes lanzar conjuros sin depender de componentes materiales.

Beneficio: puedes lanzar cualquier conjuro que tenga un componente material que cueste 1 po o menos sin precisar ese componente, aunque lanzar el conjuro sigue provocando un ataque de oportunidad de forma normal. Si el conjuro requiere un componente material que cueste más de 1 po, debes disponer de él para lanzar el conjuro, de la manera normal.

ACROBÁTICO [GENERAL]

Tienes una percepción corporal y una coordinación excelentes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Piruetas y Saltar.

AFINIDAD CON LOS ANIMALES [GENERAL]

Eres bueno con los animales.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Montar y Trato con animales.

ÁGIL [GENERAL]

Eres especialmente flexible y tienes un buen equilibrio.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Equilibrio y Escapismo.

AGUANTE [GENERAL]

Eres capaz de realizar grandes proezas de resistencia.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de Nadar realizadas para resistir daño no letal (ver pág. 78), pruebas de Constitución realizadas para seguir corriendo (pág. 144), pruebas de Constitución para evitar daño no letal debido a una marcha forzada (pág. 164), pruebas de Constitución para aguantar la respiración (pag. 78), pruebas de Constitución para evitar daño no letal debido a la sed y la inanición (ver la *Guía del Dungeon Master*), salvaciones de Fortaleza para evitar daño no letal de entornos fríos o cálidos (ver la *Guía del Dungeon Master*), y salvaciones de Fortaleza para resistir daño por asfixia (ver la *Guía del Dungeon Master*). Además, puedes dormir con armadura ligera o intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con una armadura intermedia o pesada está fatigado de manera automática durante el siguiente día.

Especial: un explorar obtiene automáticamente Aguante como dote adicional a 3.^{er} nivel (ver la pág. 39), por lo que no necesita elegirla.

ALERTA [GENERAL]

Posees unos sentidos muy agudos.

Beneficio: obtienes un +2 en las pruebas de Avistar y Escuchar.

Especial: el amo de un familiar (consulta la barra lateral 'Familiares', pág. 44) obtendrá los beneficios de la dote Alerta siempre que tenga al familiar al alcance de la mano.

AMPLIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros con un alcance superior al normal.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con un alcance corto, intermedio o largo para aumentar ese alcance hasta el doble. Un conjuro con un alcance corto tendrá ahora un alcance de 50' + 5'/nivel, mientras que uno de alcance intermedio llegará a los 200' + 20'/nivel y uno de largo alcance llegará hasta los 800' + 80'/nivel. Un sortilegio ampliado ocupa un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Los conjuros que no tengan su alcance definido por una distancia, así como los conjuros que tengan un alcance diferente a corto, intermedio o largo, no podrán ver ampliado su alcance.

APLICADO [GENERAL]

Tu actitud meticulosa te permite analizar los detalles más pequeños que otros pasan por alto.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Descifrar escritura y Tasación.

APRESURAR CONJURO [METAMÁGICA]

Eres capaz de lanzar conjuros en un instante.

Beneficio: lanzar un conjuro apresurado se considera una acción gratuita; por tanto, podrás llevar a cabo otra acción (incluido ejecutar otro sortilegio) en el mismo asalto en que lances un conjuro apresurado. Sólo puedes ejecutar un sortilegio apresurado por asalto, y no podrás apresurar un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea superior a una acción de asalto completo. Los sortilegios apresurados ocupan un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real. Lanzar un conjuro apresurado no provoca un ataque de oportunidad.

Especial: esta dote no puede aplicarse a ningún conjuro lanzado espontáneamente (incluidos conjuros de hechicero, conjuros de bardo y conjuros de clérigo o druida lanzados espontáneamente), ya que aplicar una dote metamágica a un conjuro lanzado de forma espontánea aumenta automáticamente su tiempo de lanzamiento a una acción de asalto completo.

ARROLLAR MEJORADO [GENERAL]

Eres hábil derribando a tus oponentes.

Prerrequisito: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando intentas arrollar a un oponente, el objetivo no puede decidir evitarte. Además, recibes un bonificador +4 a la prueba de Fuerza para derribar a tu oponente.

Normal: sin esta dote, el objetivo de un intento de arrollar puede elegir evitarte o bloquearte.

Especial: un guerrero puede elegir Arrollar mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ATAQUE AL GALOPE [GENERAL]

Eres muy hábil atacando al galope desde una montura.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: cuando vayas sobre una montura y uses la acción de carga, podrás mover y atacar como si se tratase de una carga estándar y volver a moverte a continuación (siguiendo la línea recta de la carga). Tu movimiento total durante ese asalto no podrá exceder el doble de la velocidad de tu montura. Además, ni tu montura ni tú os veréis expuestos a un ataque de oportunidad por parte del oponente al que ataques.

Especial: un guerrero puede elegir Ataque al galope como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ATAQUE DE TORBELLINO [GENERAL]

Puedes golpear a los oponentes cercanos con un asombroso ataque giratorio.

Prerrequisitos: ataque base +4, Ataque elástico, Des 13, Esquiva, Int 13, Movilidad, Pericia en combate.

Beneficio: al optar por la acción de ataque completo, puedes renunciar a tus ataques normales y, en su lugar, asestar un golpe de cuerpo a cuerpo con tu ataque base completo a todos los oponentes dentro de tu alcance. Cuando usas la dote Ataque de torbellino pierdes cualquier ataque adicional proporcionado por otras dotes o aptitudes (como la dote Hendedura o el conjuro acelerar).

Especial: un guerrero puede elegir Ataque de torbellino como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

TABLA 5–1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisito	Beneficio
Abstención de materiales	—	Lanzas conjuros sin componentes materiales
Acrobático	—	Bonificador +2 a las pruebas de Piruetas y Saltar
Afinidad con los animales	—	Bonificador +2 a las pruebas de Montar y Trato con animales
Ágil	—	Bonificador +2 a las pruebas de Equilibrio y Escapismo
Aguante	—	Bonificador +4 en las pruebas o salvaciones para resistir daño no letal
Duro de pelar	Aguante	Permaneces consciente entre –1 y –9 pg
Alerta	—	Bonificador +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar
Aplicado	—	Bonificador +2 a las pruebas de Descifrar escritura y Tasación
Ataque poderoso[1]	Fue 13	Puedes cambiar bonificador de ataque por daño (máx. tu ataque base)
Arrollar mejoradoı[1]	Ataque poderoso	Bonificador +4 a los intentos de arrollar; sin ataque de oportunidad
Embestida mejorada[1]	Ataque poderoso	Bonificador +4 a los intentos de embestida; sin ataque de oportunidad
Hendedura[1]	Ataque poderoso	Ataque cuerpo a cuerpo adicional después de acabar con un objetivo
Gran hendedura[1]	Ataque base +4, Ataque poderoso, Hendedura	Sin límite a los ataques de Hendedura por asalto
Romper arma mejorado[1]	Ataque poderoso	Bonificador +4 a los intentos de romper armas; sin ataque de oportunidad
Atlético	—	Bonificador +2 a las pruebas de Nadar y Trepar
Aumentar convocación	Soltura con una escuela de magia (conjuración)	Las criaturas convocadas obtienen +4 a Fue y +4 a Con
Autosuficiente	—	Bonificador +2 a las pruebas de Sanar y Supervivencia
Combate con dos armas[1]	Des 15	Reduce en 2 los penalizadores por combatir con dos armas
Defensa con dos armas1	Combate con dos armas	El arma de la mano torpe otorga un bonificador +1 de escudo a la CA
Combate con dos armas mejorado[1]	Ataque base +6, Combate con dos armas, Des 17	Obtienes un segundo ataque con la mano torpe
Combate con dos armas mayor[1]	Ataque base +11, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Des 19	Obtienes un tercer ataque con la mano torpe
Combatir desde una montura[1]	Montar 1 rango	Niega los impactos causados a la montura con una prueba de Montar
Ataque al galope[1]	Combatir desde una montura	Puedes moverte antes y después de cargar con una montura
Carga impetuosa[1]	Ataque al galope, Combatir desde una montura	Doble daño cuando se carga con una montura
Disparar desde una montura[1]	Combatir desde una montura	Reduce a la mitad la penalización por realizar ataques a distancia desde una montura
Pisotear[1]	Combatir desde una montura	El objetivo no puede evitar un ataque de arrollar desde una montura
Competencia con arma exótica[1, 2]	Ataque base +1	Sin penalizador de ataque con un arma exótica específica
Competencia con arma marcial[2]	—	Sin penalizador en los ataques con un arma marcial específica
Competencia con arma sencilla	—	Anula el penalizador –4 en las tiradas de ataque con las armas sencillas
Competencia con armadura (ligera)	—	Anula el penalizador de armadura a las tiradas de ataque
Competencia con armadura (intermedia)	Competencia con armadura (ligera)	Anula el penalizador de armadura a las tiradas de ataque
Competencia con armadura (pesada)	Competencia con armadura (intermedia)	Anula el penalizador de armadura a las tiradas de ataque
Competencia con escudo	—	Anula el penalizador de armadura a las tiradas de ataque
Competencia con escudo pavés	Competencia con escudo	Anula el penalizador de armadura a las tiradas de ataque
Golpe con el escudo mejorado[1]	Competencia con el escudo	Conservas el bonificador a la CA cuando golpeas con el escudo
Conjurar en combate	—	Bonificador +4 en las pruebas de Concentración al lanzar conjuros a la defensiva
Conjuros naturales	Aptitud para usar forma salvaje, Sab 13	Puedes lanzar conjuros mientras usas forma salvaje
Conjuros penetrantes	—	Bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros
Conjuros penetrantes mayores	Conjuros penetrantes	Bonificador +4 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros
Contraconjuro mejorado	—	Contraconjurar con un conjuro de la misma escuela
Correr	—	Corres a 5 veces la velocidad normal, bonificador +4 en las pruebas de Saltar tras una carrera inicial
Crítico mejorado[1, 2]	Ataque base +8, Competencia con arma	Duplica el rango de amenaza de un arma
Dedos ágiles	—	Bonificador +2 a las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo
Desenvainado rápido[1]	Ataque base +1	Desenvainar armas como acción gratuita
Disparo a bocajarro[1]	—	Bonificador +1 al ataque a distancia y el daño a menos de 30'
Disparo a larga distancia[1]	Disparo a bocajarro	Aumenta el alcance en un 50% o un 100%
Disparo preciso[1]	Disparo a bocajarro	Anula el penalizador –4 por disparar a un combate cuerpo a cuerpo
Disparo rápido[1]	Des 13, Disparo a bocajarro	Un ataque a distancia adicional cada asalto
Disparos múltiples[1]	Ataque base +6, Des 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido	Disparas dos o más flechas simultáneamente
Disparo a la carrera[1]	Ataque base +4, Des 13, Disparo a bocajarro, Esquiva, Movilidad	Puedes mover antes y después de un ataque a distancia
Disparo preciso mejorado[1]	Ataque base +11, Des 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso	Ignora cualquier cobertura/ocultación inferior a total en los ataques a distancia
Dureza[3]	—	+3 puntos de golpe
Engañoso	—	Bonificador +2 a las pruebas de Disfrazarse y Falsificar
Esquiva[1]	Des 13	Bonificador +1 a la CA contra un objetivo determinado
Movilidad[1]	Des 13, Esquiva	Bonificador +4 a la CA contra algunos ataques de oportunidad

Ataque elástico[1]	Ataque base +4, Movilidad	Puedes mover antes y después de un ataque cuerpo a cuerpo
Expulsión incrementada[3]	Aptitud para expulsar o reprender criaturas	Puedes expulsar o reprender 4 veces más por día
Expulsión mejorada	Aptitud para expulsar o reprender criaturas	+1 nivel para las pruebas de expulsión
Facilidad para la magia	—	Bonif. +2 en las pruebas de Conocimiento de conjuros y Usar objeto mágico
Gran fortaleza	—	Bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza
Impacto sin arma mejorado[1]	—	Se te considera armado aunque estés desarmado
Presa mejorada[1]	Des 13, Impacto sin arma mejorado	Bonificador +4 a las pruebas de presa, sin ataque de oportunidad
Desviar flechas[1]	Des 13, Impacto sin arma mejorado	Desvías un ataque a distancia por asalto
Atrapar flechas[1]	Des 15, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado	Puedes atrapar un ataque a distancia desviado
Puñetazo aturdidor[1]	Ataque base +8, Des 13, Impacto sin arma mejorado, Sab 13	Aturde a un oponente con un impacto sin arma
Iniciativa mejorada[1]	—	Bonificador +4 a las pruebas de iniciativa
Investigador	—	Bonificador +2 a las pruebas de Buscar y Reunir información
Liderazgo	Nivel 6.º de personaje	Atraes allegados y seguidores
Lucha a ciegas[1]	—	Vuelve a tirar la posibilidad de fallo por ocultación
Maestría en conjuros[1]	Mago de 1.er nivel	Puedes preparar algunos conjuros sin un libro de conjuros
Manos hábiles	—	Bonificador +2 a las pruebas de Juego de manos y Uso de cuerdas
Negociador	—	Bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia
Pericia en combate[1]	Int 13	Cambia bonificador de ataque por CA (máx. 5 puntos)
Derribo mejorado[1]	Pericia en combate	Bonificador +4 a los intentos de derribo; sin ataque de oportunidad
Desarme mejorado[1]	Pericia en combate	Bonificador +4 a los intentos de desarmar; sin ataque de oportunidad
Finta mejorada[1]	Pericia en combate	Fintar en combate como acción de movimiento
Ataque de torbellino[1]	Ataque base +4, Ataque elástico, Des 13, Esquiva, Movilidad, Pericia en combate	Un ataque cuerpo a cuerpo contra cada oponente a no más de 5'.
Persuasivo	—	Bonificador +2 a las pruebas de Engañar e Intimidar
Rastrear	—	Usas la habilidad de Supervivencia para rastrear
Recarga rápida[1]	Competencia con ballesta	Recargas las ballestas más rápido
Reflejos de combate[1]	—	Ataques de oportunidad adicionales
Reflejos rápidos	—	Bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos
Sigiloso	—	Bonificador +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente
Soltura con un arma[1]	Ataque base +1, Competencia con el arma	Bonificador +1 a las tiradas de ataque con el arma elegida
Especialización con un arma[1, 2]	Competencia con el arma, nivel 4.º de guerrero, Soltura con un arma con el arma	Bonificador +2 en las tiradas de daño con el arma elegida
Soltura mayor con un arma[1, 2]	Competencia con el arma, nivel 8.º de guerrero, Soltura con un arma con el arma	Bonificador +2 a las tiradas de ataque con el arma elegida
Especialización mayor con un arma[1, 2]	Competencia con el arma, Especialización con un arma con el arma, nivel 12.º de guerrero, Soltura con un arma con el arma, Soltura mayor con un arma con el arma	Bonificador +4 en las tiradas de daño con el arma elegida
Soltura con una escuela de magia[2]	—	Bonif. +1 a las CD de las salvaciones contra una escuela de magia determinada
Soltura mayor con escuela de magia[2]	—	Bonif. +1 a las CD de las salvaciones contra una escuela de magia determinada
Soltura con una habilidad[2]	—	Bonificador +3 a las pruebas con la habilidad elegida
Sutileza con las armas[1, 2]	Ataque base +1, Competencia con el arma	Utiliza el modificador de Des en lugar del de Fue en las tiradas de ataque con armas ligeras de cuerpo a cuerpo
Voluntad de hierro	—	Bonificador +2 en las salvaciones de Voluntad

Dotes de creación de objeto	Prerrequisito	Beneficio
Elaborar poción	Nivel de lanzador 3.º	Crear pociones mágicas
Fabricar armas y armaduras mágicas	Nivel de lanzador 5.º	Crear armas, armaduras y escudos mágicos
Fabricar bastón	Nivel de lanzador 12.º	Fabricar bastones
Fabricar cetro	Nivel de lanzador 9.º	Fabricar cetros
Fabricar objeto maravilloso	Nivel de lanzador 3.º	Fabricar objetos maravillosos
Fabricar varita	Nivel de lanzador 5.º	Fabricar varitas
Forjar anillo	Nivel de lanzador 12.º	Crear anillos mágicos
Inscribir rollo de pergamino	Nivel de lanzador 1.º	Crear rollos de pergamino mágicos

Dotes metamágicas	Prerrequisito	Beneficio
Ampliar conjuro	—	Dobla el alcance del conjuro
Apresurar conjuro	—	Lanzas un conjuro como acción gratuita
Conjurar en silencio	—	Lanzas conjuros sin el componente verbal
Conjurar sin moverse	—	Lanzas un conjuro sin componente somático
Extender conjuro	—	Dobla el área de un conjuro
Intensificar conjuro	—	Lanzas un conjuro a mayor nivel
Maximizar conjuro	—	Maximiza los efectos numéricos variables de un conjuro
Potenciar conjuro	—	Aumenta los efectos numéricos variables de un conjuro en un 50%
Prolongar conjuro	—	Dobla la duración del conjuro

[1] Un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales.
[2] Puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan: cada vez que adquieras la dote se aplica a una nueva arma, habilidad, escuela de magia, etc.
[3] Puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

ATAQUE ELÁSTICO [GENERAL]

Sabes llevar a cabo rápidos ataques de cuerpo a cuerpo y juegos de pies.

Prerrequisitos: ataque base +4 o superior, Des 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: al usar la acción de ataque con un arma de cuerpo a cuerpo, puedes moverte tanto antes como después del ataque, siempre y cuando la distancia total a mover no sea mayor que tu velocidad. Al desplazarte de este modo no te verás expuesto a un ataque de oportunidad por parte del defensor, aunque eso puede provocar ataques de oportunidad de otras criaturas, cuando sea apropiado. No podrás usar esta dote si llevas puesta armadura pesada.

Debes moverte al menos 5' tanto antes como después de realizar tu ataque para poder utilizar los beneficios de un Ataque elástico.

Especial: un guerrero puede elegir Ataque elástico como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ATAQUE PODEROSO [GENERAL]

Puedes llevar a cabo ataques de cuerpo a cuerpo excepcionalmente potentes.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: en tu acción, antes de realizar las tiradas de ataque del asalto en curso, puedes elegir restar una cantidad a todas tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y añadir esa misma cantidad a todas las tiradas de daño en cuerpo a cuerpo. El número elegido no puede superar tu ataque base. La penalización a los ataques y los bonificadores al daño se aplicarán hasta tu siguiente acción.

Especial: si atacas con un arma a dos manos, o con un arma a una mano esgrimida con ambas manos, suma al daño el doble de la cantidad restada a las tiradas de ataque. No puedes sumar el bonificador al daño por Ataque poderoso al daño infligido con un arma ligera (salvo los impactos sin arma o los ataques con armas naturales), aunque el penalizador a las tiradas de ataque seguirá aplicándose. Ten en cuenta que normalmente un arma doble se considera como un arma a una mano y un arma ligera; no obstante, puedes elegir utilizarla como un arma a dos manos, utilizando sólo un extremo en cada asalto).

Un guerrero puede elegir Ataque poderoso como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ATLÉTICO [GENERAL]

Eres un experto en deportes al aire libre.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Trepar y Nadar.

ATRAPAR FLECHAS [GENERAL]

Eres un experto en atrapar flechas que vayan hacia ti, así como virotes de ballesta, lanzas y otros proyectiles o armas arrojadizas.

Prerrequisitos: Des 15, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando utilices la dote Desviar flechas (pág. 95), puedes atrapar el arma en lugar de simplemente desviarla. Las armas arrojadizas, como las lanzas o hachas, pueden ser devueltas inmediatamente al atacante original (incluso aunque no sea tu turno), o puedes guardarlas para usarlas más tarde.

Debes tener al menos una mano libre (que no esté sujetando nada) para utilizar esta dote.

Especial: un guerrero puede elegir Atrapar flechas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

AUMENTAR CONVOCACIÓN [GENERAL]

Las criaturas que convoques son más poderosas de lo normal.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (conjuración).

Beneficio: cada criatura que convoques con cualquier conjuro de convocar recibe un bonificador +4 de mejora a su Fuerza y Constitución durante la duración del conjuro que la convocó.

AUTOSUFICIENTE [GENERAL]

Puedes ocuparte de tí mismo en situaciones y entornos adversos.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Sanar y Supervivencia.

CARGA IMPETUOSA [GENERAL]

Has sido entrenado para realizar cargas devastadoras a lomos de una montura.

Prerrequisito: Ataque al galope, Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: si usas la acción de carga yendo montado, infligirás el doble de daño con un arma cuerpo a cuerpo (o el triple con una lanza de caballería).

Especial: un guerrero puede elegir Carga impetuosa como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

COMBATE CON DOS ARMAS [GENERAL]

Sabes combatir con un arma en cada mano; podrás realizar un ataque adicional con tu segunda arma cada asalto.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficio: tus penalizaciones por combatir con dos armas se reducen. El penalizador de tu mano hábil se reduce en 2, y el de tu mano torpe en 6.

Normal: consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155, y la tabla 8–10: penalizadores por combatir con dos armas, en la pág. 160.

Especial: se considera que un explorador de 2.° nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas tiene la dote Combate con dos armas, incluso aunque no tenga los prerrequisitos. No obstante, sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura (ver la pág. 48).

Un guerrero puede elegir Combate con dos armas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

COMBATE CON DOS ARMAS MAYOR [GENERAL]

Eres un maestro en la lucha con ambas manos.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Des 19, ataque base +11.

Beneficio: obtienes un tercer ataque con tu mano torpe, aunque con un penalizador –10.

Especial: un guerrero puede elegir Combate con dos armas mayor como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Un explorador de 11.° nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas obtiene Combate con dos armas mayor, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ello. No obstante, sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleve armadura (ver la pág. 39).

COMBATE CON DOS ARMAS MEJORADO [GENERAL]

Eres un experto combatiendo con dos armas.

Prerrequisitos: ataque base +9, Des 17, Combate con dos armas.

Beneficio: además del ataque adicional que normalmente puede realizarse con un arma sujeta con la mano torpe, dispondrás de un segundo ataque con esa misma mano, aunque con un penalizador –5 (consulta la tabla 8–10, en la pág. 160).

Normal: sin esta dote sólo podrás llevar a cabo un ataque adicional con el arma que tengas en la mano torpe.

Especial: un guerrero puede elegir Combate con dos armas mayor como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Un explorador de 6.° nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas obtiene Combate con dos armas mejorado, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ello. No obstante, sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura (ver la pág. 39).

COMBATIR DESDE UNA MONTURA [GENERAL]

Eres hábil combatiendo desde una montura.

Prerrequisito: Montar 1 rango.

Beneficio: una vez por asalto, podrás realizar una prueba de Montar (como reacción) para anular un golpe recibido por tu montura en combate. El golpe quedará anulado siempre y cuando tu prueba de Montar sea superior a la tirada de ataque (básicamente, la prueba de Montar se convertirá en la CA de la montura en caso de ser superior a la CA normal de ésta).

Especial: un guerrero puede elegir Combatir desde una montura como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA [GENERAL]

Elige un tipo de arma exótica, como mangual doble o shuriken (para encontrar una lista con todas ellas, consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116). Sabes cómo usar ese tipo de arma exótica en combate.

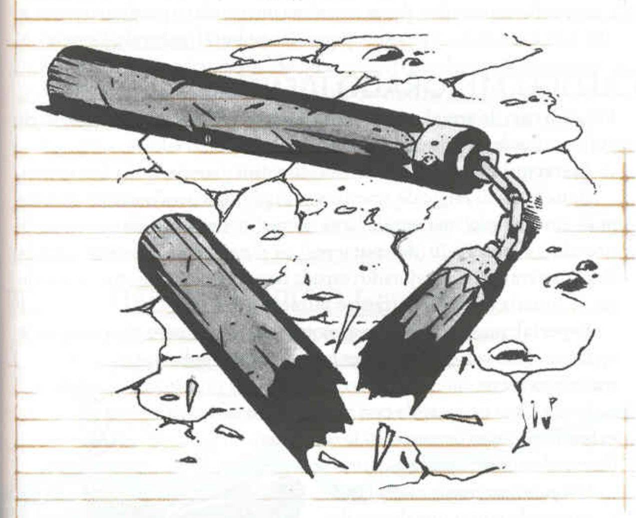
Prerrequisito: ataque base +1 (además de Fue 13 para la espada bastarda o el hacha de guerra enana).

Beneficio: haces tus tiradas de ataque con este arma de la manera normal.

Normal: un personaje que use un arma sin ser competente con ella sufrirá un penalizador –4 en sus tiradas de ataque.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma exótica diferente. La competencia con la espada bastarda o el hacha de guerra enana tienen un prerrequisito adicional de Fue 13.

Un guerrero puede elegir Competencia con arma exótica como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).



COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [GENERAL]

Elige un tipo de arma marcial, como el arco largo (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116, para un lista de armas marciales). Sabes cómo usar ese tipo de arma marcial en combate.

Utiliza esta dote para hacer que tu personaje sea competente con más armas de las que permite la lista de su clase.

Beneficio: haces tus tiradas de ataque con esta arma de manera normal.

Normal: cuando usas un arma sin ser competente con ella sufres un penalizador –4 en tus tiradas de ataque.

Especial: los bárbaros, exploradores, guerreros y paladines son competentes con todas las armas marciales, por lo que no necesitan elegir esta dote.

Puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma diferente.

Un clérigo que tenga Guerra entre sus dominios y venere a un dios cuya arma predilecta sea marcial obtendrá gratuitamente la dote Competencia con arma marcial con el arma de su dios, sin que tenga que elegirla.

Un mago o hechicero que lance sobre sí mismo el conjuro *transformación de Tenser* se considerará competente con todas las armas marciales mientras dure el sortilegio.

COMPETENCIA CON ARMA SENCILLA [GENERAL]

Sabes cómo usar en combate todo tipo de armas sencillas (para encontrar una lista con todas ellas, consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116).

Beneficio: realizas tus tiradas de ataque con este arma del modo normal.

Normal: cuando usas un arma sin ser competente con ella sufres un penalizador –4 en tus tiradas de ataque.

Especial: todos los personajes, a excepción de los druidas, magos, monjes y pícaros, son competentes automáticamente con todas las armas sencillas.

Todo mago o hechicero que lance sobre sí mismo el conjuro *transformación de Tenser* obtiene competencia con todas las armas sencillas mientras dure el sortilegio.

COMPETENCIA CON ARMADURA (INTERMEDIA) [GENERAL]

Eres competente en el uso de armaduras intermedias (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, en la pág. 123).

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera).

Beneficio: consulta Competencia con armadura (ligera).

Normal: consulta Competencia con armadura (ligera).

Especial: los bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreros y paladines obtienen Competencia con armadura (intermedia) como dote adicional, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ARMADURA (LIGERA) [GENERAL]

Eres competente en el uso de armaduras ligeras (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, en la pág. 123).

Beneficio: cuando llevas un tipo de armadura con el que eres competente, el penalizador de armadura sólo se aplica a las pruebas de Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar.

Normal: un personaje que vista armadura en cuyo uso no es competente sufre el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque, y en todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluidas las de Montar.

Especial: todas las clases de personaje, excepto los hechiceros, magos y monjes, obtienen Competencia con armadura (ligera) como dote adicional, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ARMADURA (PESADA) [GENERAL]

Eres competente en el uso de armaduras pesadas (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, en la pág. 123).

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera), Competencia con armadura (intermedia).

Beneficio: consulta Competencia con armadura (ligera).

Normal: consulta Competencia con armadura (ligera).

Especial: los clérigos, guerreros y paladines obtienen Competencia con armadura (pesada) como dote adicional, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ESCUDO [GENERAL]

Eres competente con los broqueles, los escudos ligeros y los escudos pesados.

Beneficio: puedes usar escudo y sufrir solamente las penalizaciones normales (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, pág. 123).

Normal: los personajes que utilizan un escudo en cuyo uso no son competentes sufren el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque y en todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluidas las de Montar.

Especial: los bárbaros, bardos, clérigos, druidas, exploradores, guerreros y paladines obtienen esta dote de forma gratuita, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ESCUDO PAVÉS [GENERAL]

Eres competente con los escudos paveses.

Prerrequisito: Competencia con escudo

Beneficio: puedes usar un escudo pavés y sufrir solamente las penalizaciones normales (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, pág. 123).

Normal: los personajes que utilizan un escudo en cuyo uso no son competentes sufren el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque y en

Ilustración de W. Reynolds

todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluidas las de Montar.

Especial: los guerreros obtienen automáticamente esta dote de forma gratuita, por lo que no necesitan elegirla.

CONJURAR EN COMBATE [GENERAL]

Eres experto ejecutando sortilegios en medio del combate.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en las pruebas de Concentración que realices al lanzar un conjuro o usar una aptitud sortílega a la defensiva (consulta 'Lanzar un conjuro a la defensiva', pág. 140), o mientras estés participando en una presa o sujeto.

CONJURAR EN SILENCIO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros en silencio.

Beneficio: un conjuro silencioso puede ser ejecutado sin componentes verbales. Los conjuros que carezcan de componente verbal no resultan afectados por esta dote. Los sortilegios silenciosos ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Especial: los conjuros de bardo no pueden recibir las ventajas de esta dote metamágica.

CONJURAR SIN MOVERSE [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros sin hacer gestos.

Beneficio: un conjuro inmóvil puede ejecutarse sin componentes somáticos; uno que carezca de componente somático no se ve afectado. Los sortilegios inmóviles ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

CONJUROS PENETRANTES [GENERAL]

Tus sortilegios son especialmente poderosos y pueden atravesar la RC con mayor facilidad.

Beneficio: obtienes un +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para intentar superar la RC de una criatura.

CONJUROS PENETRANTES MAYORES [GENERAL]

Tus sortilegios son especialmente potentes, salvando la RC con mayor facilidad de la habitual.

Prerrequisito: Conjuros penetrantes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la RC de una criatura. Este bonificador se apila con el de Conjuros penetrantes (ver arriba).

CONJUROS NATURALES [SALVAJE]

Puedes lanzar conjuros estando en una forma salvaje.

Prerrequisitos: aptitud para utilizar forma salvaje, Sab 13.

Beneficio: puedes realizar los componentes verbales y somáticos de un conjuro estando en una forma salvaje. Por ejemplo, en forma de halcón puedes utilizar chirridos y gestos de tus garras como sustitutos de los componentes verbales y somáticos normales de un conjuro. También puedes utilizar cualquier componente material o foco que poseas, incluso si estos objetos se han fundido en la forma. Esta dote no permite el uso de objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmente no permitiría su uso, y tampoco te proporciona la aptitud de hablar mientras estés en forma salvaje.

CONTRACONJURO MEJORADO [GENERAL]

Entiendes los matices de la magia hasta tal punto que puedes contrarrestar con gran eficacia los conjuros de tus oponentes.

Beneficio: al realizar un contraconjuro, puedes utilizar cualquier sortilegio de la misma escuela, siempre que sea uno o más niveles superior al conjuro objetivo.

Normal: sin esta dote, sólo puedes contrarrestar un conjuro con el mismo conjuro o con un conjuro especialmente diseñado para contraconjurar ese sortilegio.

CORRER [GENERAL]

Eres muy veloz.

Beneficio: al correr, te mueves 5 veces más rápido de lo normal en lugar de 4 (si no llevas armadura o llevas armadura ligera y no transportas más de una carga ligera) o a 4 veces tu velocidad (si llevas armadura intermedia o pesada o transportas una carga mediana o pesada). Si realizas un salto después de una carrera inicial (consulta la descripción de la habilidad Saltar, en la pág.80), obtienes un bonificador +4 en tu prueba de Saltar. Mientras corres conservas tu bonificador de Des a la CA.

Normal: cuando corres te mueves a 4 veces tu velocidad (si no llevas armadura o llevas armadura ligera y no transportas más de una carga ligera) o a 3 veces tu velocidad (si llevas armadura intermedia o pesada o transportas una carga mediana o pesada), y pierdes tu bonificador de Des a la CA.

CRÍTICO MEJORADO [GENERAL]

Elige un tipo de arma, como espada larga o gran hacha, con la que sabrás golpear donde más duela.

Prerrequisito: ataque base +8 o superior, competencia con el arma.

Beneficio: tu rango de amenaza se duplicará cuando uses el arma elegida. Por ejemplo, una espada larga normalmente amenaza con hacer crítico obteniendo 19-20 (dos números). Si el personaje que usara la espada larga tuviera Crítico mejorado (espada larga), el rango de amenaza del arma se situaría entre 17-20 (cuatro números).

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilarán. Cada vez que adquieras la dote, deberá aplicarse a una nueva arma.

Este efecto no se apila con ningún otro efecto que expanda el rango de amenaza de un arma (como el conjuro *afiladura*).

Un guerrero puede elegir Crítico mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DEDOS ÁGILES [GENERAL]

Eres un experto en manipular objetos pequeños y delicados.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Lidda esquiva el rayo de un hechizo lanzado por un clérigo maligno.

DEFENSA CON DOS ARMAS [GENERAL]

Tu estilo de combate con dos armas refuerza tanto tu defensa como tu ataque.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Des 15.

Beneficio: cuando esgrimas dos armas (sin incluir armas naturales o impacto sin armas), obtienes un bonificador +1 de escudo a tu CA.

Cuando estés luchando a la defensiva o utilizando la acción de defensa total este bonificador de escudo aumenta a +2.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa con dos armas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DERRIBO MEJORADO [GENERAL]

No sólo estás entrenado para derribar a tus oponentes de modo seguro, sino también para atacarles inmediatamente después.

Prerrequisito: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando intentas derribar a un oponente estando desarmado. Además, obtienes un bonificador +4 en tu prueba de Fuerza para derribar a un oponente.

Si logras derribar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, obtendrás inmediatamente un nuevo ataque de cuerpo a cuerpo contra él como si no hubieras empleado tu ataque para derribarlo. Por ejemplo, Tordek dispone a nivel 11.º de 3 ataques por asalto, con ataques base de +11, +6 y +1. Durante un asalto de combate, intenta derribar a su oponente. Su primer intento resulta fallido (consumiendo, por tanto, su primer ataque). Su segundo intento tiene éxito, e

inmediatamente realiza un ataque de cuerpo a cuerpo contra su enemigo con un bonificador de +6. Finalmente, Tordek realiza su último ataque con +1.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad cuando intentas derribar a un oponente estando desarmado. Consulta 'Derribo', en la pág. 156.

Especial: al alcanzar el 6.º nivel, un monje puede elegir Derribo mejorado como dote adicional, aunque no posea los prerrequisitos.

Un guerrero puede elegir Derribo mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DESARME MEJORADO [GENERAL]

Sabes cómo desarmar a tus oponentes en combate cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas ataque de oportunidad cuando intentas desarmar a un oponente, ni éste tendrá oportunidad de desarmarte a ti. Además, obtienes un bonif. +4 en la tirada de ataque enfrentada para desarmar a tu oponente.

Normal: consulta las reglas normales de desarme, pág. 156.

Especial: un guerrero puede elegir Desarme mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Un monje puede elegir Desarme mejorado como dote adicional a 6.º nivel, incluso aunque no reúna los prerrequisitos.

DESENVAINADO RÁPIDO [GENERAL]

Eres capaz de desenvainar armas con una rapidez asombrosa.

Prerrequisito: Ataque base +1 o superior.

Beneficio: puedes sacar un arma como acción gratuita en lugar de cómo acción equivalente a movimiento. Puedes desenvainar un arma oculta (consulta la habilidad de Juego de manos, pág. 77) como acción de movimiento.

Un personaje que haya elegido esta dote puede lanzar armas arrojadizas con su ataque completo normal (de un modo parecido a como hace un personaje con un arco).

Normal: sin esta dote puedes desenvainar un arma como acción de movimiento, o (si tu ataque base es +1 o superior) como acción gratuita parte del movimiento (ver la pág. 142). Sin esta dote, puedes desenvainar un arma oculta con una acción estándar.

Especial: un guerrero puede elegir Desenvainado rápido como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DESVIAR FLECHAS [GENERAL]

Puedes desviar las flechas que se te aproximen, al igual que los virotes de ballesta, las lanzas y demás armas arrojadizas o de proyectil.

Prerrequisito: Des 13+, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: para usar esta dote debes tener libre una mano como mínimo (es decir, no estar sujetando nada con ella). Una vez por asalto, cuando en circunstancias normales serias golpeado por un arma de ataque a distancia, puedes desviar el ataque para no recibir ningún daño de él. Para poder hacerlo debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar desviar un arma de ataque a distancia no cuenta como acción. Las armas de ataque a distancia excepcionalmente grandes, como las rocas arrojadas por los gigantes, no pueden ser desviadas, ni tampoco los ataques a distancia generados por efectos de conjuros, como una *flecha ácida de Melf*.

Especial: un monje puede elegir Desviar flechas como dote adicional a 2.º nivel, aunque no cumpla el prerrequisito de la puntuación de Destreza.

Un guerrero puede elegir Desviar flechas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARAR DESDE UNA MONTURA [GENERAL]

Eres hábil en el uso de armas de ataque a distancia a lomos de tu montura.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: la penalización que sufres por usar un arma de ataque a distancia a lomos de una montura se reduce a la mitad: –2 en lugar de –4 si tu montura está llevando a cabo un movimiento doble, y –4 en lugar de –8 si lo que hace es correr (consulta 'Combatir desde una montura', en la pág. 155).

Especial: un guerrero puede elegir Disparar desde una montura como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARO A BOCAJARRO [GENERAL]

Sabes realizar disparos certeros con armas de ataque a distancia cuando te encuentras cerca de tu blanco.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño con armas de ataque a distancia cuando disparas estando a un máximo de 30' de tu blanco.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo a bocajarro como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARO A LA CARRERA [GENERAL]

Posees un buen entrenamiento en las tácticas de escaramuza con armas de ataque a distancia.

Prerrequisitos: ataque base +4, Des 13, Disparo a bocajarro, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: al usar la acción de ataque con un arma de ataque a distancia, puedes moverte tanto antes como después del ataque, siempre que la distancia total a mover no sea mayor que tu velocidad.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo a la carrera como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARO A LARGA DISTANCIA [GENERAL]

Puedes llegar más lejos con un arma de ataque a distancia.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando uses un arma de proyectil, como un arco, su alcance se incrementa en un 50% (multiplícalo por 1'5). Cuando utilices un arma arrojadiza, su alcance se duplica.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo a larga distancia como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARO PRECISO [GENERAL]

Eres muy hábil apuntando y calculando cuando realizas un ataque a distancia.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes disparar o lanzar armas de ataque a distancia contra un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador –4 normal en tu tirada de ataque (consulta 'Ataques a distancia contra blancos en cuerpo a cuerpo', en la pág. 140).

Especial: un guerrero puede elegir Disparo preciso como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

DISPARO PRECISO MEJORADO [GENERAL]

Tus ataques a distancia pueden ignorar los efectos de la cobertura o la ocultación.

Prerrequisitos: ataque base +11, Des 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: tus ataques a distancia ignoran el bonificador a la CA que tenga cualquier objetivo debido a cobertura (siempre que no tenga cobertura total), y la posibilidad de fallo debido a ocultación (siempre que no tenga ocultación total). La cobertura total y la ocultación total proporcionan los beneficios normales contra tus ataques a distancia. Además, cuando disparas o lanzas

Ilustración de J. Foster

armas con alcance a oponentes enzarzados en una presa, golpeas automáticamente al oponente que elijas.

Normal: consulta las págs. 150-152 para las reglas sobre los efectos de la cobertura y la ocultación en combate. Sin esta dote, un personaje que dispare o lance un arma a distancia a un objetivo enzarzado en una presa debe determinar aleatoriamente a cuál de los combatientes de la presa golpea.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo preciso mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Se considera que un explorador de 11.º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparo preciso mejorado, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura (ver la pág. 39).

DISPAROS MÚLTIPLES [GENERAL]

Puedes disparar varias flechas como un único ataque contra un objetivo cercano.

Prerrequisitos: ataque base +6, Des 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Beneficio: como acción estándar, puedes disparar dos flechas a un único oponente que no esté a más de 30'. Ambas flechas utilizan la misma tirada de ataque (con un penalizador de –4) para determinar el éxito, e infligen daño de la manera normal (pero consulta 'Especial').

Por cada cinco puntos de ataque base que tengas por encima de +6 puedes añadir una flecha adicional a este ataque, hasta un máximo de cuatro flechas con un ataque base de +16. No obstante, cada flecha más allá de la segunda suma un penalizador –2 acumulativo a la tirada de ataque (para un penalizador total de –6 con tres flechas y –8 con cuatro).

La reducción de daño y otras resistencias se aplican para cada una de las flechas disparadas por separado.

Especial: sin importar el número de flechas que dispares, sólo aplicas el daño que dependa de la precisión (como el daño por ataque furtivo) una vez. Si logras un impacto crítico, sólo la primera flecha disparada inflige daño crítico; todas las demás causan daño normal.

Un guerrero puede elegir Disparos múltiples como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Se considera que un explorador de 6.º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparos múltiples, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura (ver la pág. 39).

Atacando con dos flechas gracias a la dote Disparos múltiples

Ilustración de J. Jarris

DISPARO RÁPIDO [GENERAL]

Sabes utilizar armas de ataque a distancia con asombrosa rapidez.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes efectuar un ataque adicional por asalto con un arma de ataque a distancia. Para ello, usarás el mayor de tus ataques base; sin embargo, todos los ataques que efectúes al usar esta dote (tanto el adicional como los normales) sufrirán un penalizador –2. Para poder utilizar esta dote, tendrás que llevar a cabo una acción de ataque completo (consulta la pág. 143).

Especial: un guerrero puede elegir Disparo rápido como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Se considera que un explorador de 2.º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparo rápido, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura (ver la pág. 39).

DUREZA [GENERAL]

Eres más duro de lo normal.

Beneficio: Obtienes 3 puntos de golpe adicionales.

Especial: todo personaje puede adquirir esta dote varias veces; sus efectos se apilan.

DURO DE PELAR [GENERAL]

Puedes permanecer consciente tras ataques que harían caer a otros.

Prerrequisito: Aguante.

Beneficio: cuando seas reducido a cualquier valor entre –1 y –9 puntos de golpe, te estabilizas de manera automática. No tienes que tirar un d% para ver si pierdes 1 punto de golpe cada asalto.

Cuando seas reducido a puntos de golpe negativos, puedes decidir actuar como si estuvieses incapacitado en lugar de moribundo. Debes tomar esta decisión en cuanto seas reducido a puntos de golpe negativos (incluso aunque no sea tu turno). Si no eliges permanecer como si estuvieses incapacitado, quedas inconsciente inmediatamente.

Cuando utilices esta dote, puedes realizar un único movimiento o una acción estándar cada asalto, pero no ambas, y no puedes llevar a cabo una acción de asalto completo. Puedes realizar una acción de movimiento sin causarte más daño, pero si realizas cualquier tipo de acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere agotadora, incluyendo algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) sufres 1 punto de daño después de completar la tarea. Si alcanzas los –10 puntos de golpe, mueres inmediatamente.

Normal: un personaje sin esta dote que sea reducido a cualquier valor entre –1 y –9 puntos de golpe está inconsciente y moribundo, tal y como se describe en el Capítulo 8: combate.

ELABORAR POCIÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear pociones portadoras de conjuros. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para encontrar las reglas sobre estos objetos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3.º o superior.

Beneficio: puedes crear una poción portadora de cualquier conjuro de 3.er nivel o inferior que conozcas y que tenga como objetivo a una o varias criaturas. Elaborar una poción requiere un día de trabajo y tú determinas el nivel de lanzador (que debe ser suficiente como para poder ejecutar el sortilegio y no superior a tu propio nivel). El precio base de una poción es su nivel de conjuro × su nivel de lanzador × 50 po. Para elaborar una poción debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Al crear una poción debes tomar aquellas decisiones que tomarías al lanzar el conjuro. La criatura que beba la poción será el objetivo del sortilegio.

Toda poción que requiera el uso de un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión. Al cre-

ar un objeto mágico de ese tipo deberás emplear el componente material o pagar los PX, además de correr con los costes derivados del precio base.

EMBESTIDA MEJORADA [GENERAL]

Sabes cómo empujar a tus oponentes.

Prerrequisito: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando realizas una embestida (pág. 156), no provocas un ataque de oportunidad por parte del defensor. Además, recibes un bonificador +4 a la prueba enfrentada de Fuerza para hacer retroceder a tu oponente.

Especial: un guerrero puede elegir Embestida mejorada como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ENGAÑOSO [GENERAL]

Tienes gran habilidad para disfrazar la verdad.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Disfrazarse y Falsificar.

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA [GENERAL]

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como tu arma a efectos de esta dote. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 4.º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida.

Especial: puedes adquirir Especialización con un arma varias veces, pero sus efectos no se apilan, Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

Un guerrero puede elegir Especialización con un arma como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON UN ARMA [GENERAL]

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Especialización con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como tu arma a efectos de esta dote. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida, Especialización en un arma con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, Soltura mayor con un arma con el arma elegida, nivel 12.º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida. Este bonificador se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluido el de Especialización con un arma (ver más arriba).

Especial: puedes adquirir Especialización mayor con un arma varias veces, pero sus efectos no se apilan, Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

Un guerrero puede elegir Especialización mayor con un arma como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

ESQUIVA [GENERAL]

Eres muy hábil esquivando los golpes.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: durante tu acción, podrás designar a un oponente y recibir un bonificador +1 de esquiva a la CA contra los ataques que éste dirija contra ti. Podrás seleccionar a un nuevo oponente en cada acción.

Toda condición que te haga perder el bonificador por Destreza a la CA (caso de tenerlo) también te privará de los bonificadores de esquiva. Además, al contrario que con los bonificadores de otro tipo, los de esquiva (como este último y el bonificador racial de los enanos al esquivar los ataques de los gigantes) pueden apilarse entre sí.

Especial: un guerrero puede elegir Esquiva como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

EXPULSIÓN INCREMENTADA [GENERAL]

Puedes expulsar o reprender criaturas más a menudo de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para expulsar o reprender criaturas.

Beneficio: cada vez que elijas esta dote, podrás utilizar tu aptitud para expulsar o reprender criaturas 4 veces más por día de lo normal.

Si tienes la aptitud de expulsar o reprender más de un tipo de criatura (como un clérigo de alineamiento bueno con acceso al dominio de Fuego, que puede expulsar muertos vivientes y criaturas de agua, y además reprender a criaturas de fuego), cada una de tus aptitudes de expulsar o reprender obtiene 4 usos adicionales por día.

Normal: sin esta dote, un personaje normalmente puede expulsar o reprender muertos vivientes (u otras criaturas) un número de veces por día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Especial: puedes adquirir Expulsión incrementada varias veces, y sus efectos se apilan. Cada vez que elijas la dote podrás utilizar cada una de tus aptitudes de expulsar o reprender 4 veces adicionales por día.

EXTENDER CONJURO [GENERAL]

Puedes aumentar el área de tus conjuros.

Beneficio: puedes alterar un conjuro que adopte la forma de emanación, expansión, explosión o línea para aumentar su área. Cualquier medida numérica del área del conjuro se aumenta hasta el doble. Por ejemplo, un conjuro de *bola de fuego* (que normalmente produce una expansión de 20' de radio) que sea extendido llenará una expansión de 40' de radio. Un conjuro expandido utiliza un espacio de conjuro 3 niveles por encima de su nivel real.

Los conjuros que no tengan un área de uno de estos cuatro tipos no resultan afectados por esta dote.

EXPULSIÓN MEJORADA [GENERAL]

Tus intentos de expulsar o reprender son más poderosos de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para expulsar o reprender criaturas.

Beneficio: expulsas o reprendes criaturas como si tuvieses un nivel más del real en la clase que te proporciona la aptitud.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear armas, armaduras y escudos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5.º.

Beneficio: puedes crear cualquier arma, armadura o escudo mágico cuyos prerrequisitos cumplas (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los prerrequisitos y otra información sobre estos objetos). Mejorar uno de estos objetos requiere un día de trabajo por cada 1.000 po del precio de sus atributos mágicos. Para mejorar un escudo, arma o armadura, debes gastar tantos PX como 1/25 del precio total de sus atributos y emplear materias primas por valor de la mitad de su precio total.

El arma, armadura o escudo a mejorar deberá ser de gran calidad y tendrás que conseguirlo tú. Su precio no va incluido en el coste dado.

También puedes arreglar escudos, armas y armaduras mágicos estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear bastones mágicos poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 12.º.

Beneficio: puedes crear bastones cuyos prerrequisitos cumplas (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los prerrequisitos y otra información de los bastones). Fabricar un bastón requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base; para hacerlo, debes invertir tantos PX como 1/25 del precio base y materias primas por valor de la mitad del precio base. Un bastón recién creado dispone de 50 cargas.

Algunos bastones conllevan un precio adicional (ya sea en componentes materiales o en PX) tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del bastón.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear cetros mágicos, poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 9.º.

Beneficio: puedes crear cualquier cetro cuyos prerrequisitos cumplas (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los prerrequisitos y otra información sobre los cetros). Fabricar un cetro requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. Para conseguirlo, debes gastar tantos PX como 1/25 del precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Algunos cetros conllevan un precio adicional (ya sea en componentes materiales o en PX) tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del cetro.

FABRICAR OBJETO MARAVILLOSO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear objetos mágicos diversos como una bola de cristal o una alfombra voladora.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3.º.

Beneficio: puedes crear cualquier objeto maravilloso cuyos prerrequisitos cumplas (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los prerrequisitos y otra información sobre los objetos maravillosos). Encantar uno de estos objetos requerirá un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio. Para encantar un objeto mágico diverso, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio y emplear materias primas por valor de la mitad de su precio total.

También puedes arreglar los objetos maravillosos que estén estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

Algunos objetos maravillosos conllevan un precio adicional (ya sea en componentes materiales o en PX) tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del objeto (y habrá de pagarse tanto al crearlos como al arreglarlos).

FABRICAR VARITA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear varitas capaces de contener conjuros (consulta las reglas sobre estos objetos mágicos en la *Guía del Dungeon Master*).

Prerrequisito: nivel de lanzador 5.º.

Beneficio: puedes crear una varita portadora de cualquier conjuro de nivel 4.º o inferior que conozcas. Fabricar una varita requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. El precio base de una varita es su nivel de conjuro × su nivel de lanzador × 750 po. Para fabricar una varita, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base. Una varita recién creada dispone de 50 cargas.

Toda varita que contenga un conjuro con un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión. Además del coste derivado del precio base, deberás emplear 50 veces los componentes materiales o pagar 50 veces el coste en PX.

FACILIDAD PARA LA MAGIA [GENERAL]

Se te dan bien los temas mágicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y Usar objeto mágico.

FINTA MEJORADA [GENERAL]

Eres hábil en distraer la atención de tu oponente en combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: puedes realizar una prueba de Engañar para fintar en combate como acción de movimiento.

Normal: fintar en combate es una acción estándar.

Especial: un guerrero puede elegir Finta mejorada como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

FORJAR ANILLO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear anillos mágicos, poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 12.º.

Beneficio: puedes crear cualquier anillo cuyos prerrequisitos cumplas (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los prerrequisitos y otra información sobre los anillos). Forjar un anillo requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. Para realizar la forja debes gastar tantos PX como 1/25 del precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base. También podrás arreglar los anillos que estén estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

Algunos objetos mágicos exigen que se realicen gastos adicionales, tanto en componentes materiales como en inversión de PX, tal y como se indica en sus respectivas descripciones. Por ejemplo, un *anillo de tres deseos* costará 15.000 PX además del coste normal (es decir, tantos PX como costaría ejecutar el conjuro *deseo* tres veces). Debes pagar tal coste tanto al crear un anillo como cuando arregles uno estropeado.

GOLPE CON EL ESCUDO MEJORADO [GENERAL]

Puedes golpear con un escudo y al mismo tiempo conservar su bonificador a tu CA.

Prerrequisitos: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando das un golpe con el escudo, sigues pudiendo aplicar el bonificador de escudo a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que realice un golpe con el escudo pierde el bonificador de escudo al a CA hasta su siguiente turno.

Especial: un guerrero puede elegir Golpe con el escudo mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

GRAN FORTALEZA [GENERAL]

Eres más resistente de lo normal.

Beneficio: obtienes un +2 en todos tus tiros de salvación de Fortaleza.

GRAN HENDEDURA [GENERAL]

Blandes las armas de cuerpo a cuerpo con tanta fuerza que puedes golpear varias veces al matar a tus enemigos.

Prerrequisito: Fue 13, Ataque poderoso, Hendedura, ataque base +4.

Beneficio: esta dote funciona igual que Hendedura, pero sin límite al número de veces que puedes usar la dote en un mismo asalto.

Especial: un guerrero puede elegir Gran hendedura como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

HENDEDURA [GENERAL]

Puedes dar golpes muy poderosos.

Prerrequisito: Fue 13+, Ataque poderoso.

Beneficio: siempre que inflijas a una criatura suficiente daño como para dejarla fuera de combate (normalmente reduciendo sus pg por debajo de 0 o matándola), podrás realizar inmediatamente un ataque adicional contra otra criatura situada en las proximidades más inmediatas. No podrás dar un paso de 5' antes de efectuar este ataque adicional, que deberás realizar con la misma arma y bonificador que se usó para el ataque que abatió a la anterior criatura. Sólo puedes utilizar esta aptitud una vez por asalto.

Especial: un guerrero puede elegir Hendedura como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

IMPACTO SIN ARMA MEJORADO [GENERAL]

Eres muy hábil luchando sin armas.

Beneficio: se considerará que estás armado aun cuando no lo estés; es decir, los oponentes armados no obtendrán ataques de oportunidad cuando les ataques desarmado. No obstante, tú sigues teniendo derecho a un ataque de oportunidad contra cualquier oponente que intente atacarte sin llevar arma.

Además, tus impactos sin arma pueden causar daño letal o no letal, a tu elección.

Normal: sin esta dote se te considera desarmado cuando atacas con un impacto sin armas, y sólo puedes infligir daño no letal con estos ataques.

Especial: un monje obtiene automáticamente Impacto sin arma mejorado como dote adicional a 1.er nivel, por lo que no necesita elegirla.

Un guerrero puede elegir Impacto sin arma mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

INICIATIVA MEJORADA [GENERAL]

Cuando combates, puedes reaccionar mucho más rápidamente de lo normal.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 en tus pruebas de iniciativa.

Especial: un guerrero puede elegir Iniciativa mejorada como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).



INSCRIBIR ROLLO DE PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear rollos de pergamino a partir de los cuales tú mismo u otro lanzador de conjuros podréis ejecutar los sortilegios que éste lleve inscritos. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para las reglas sobre los rollos de pergamino.

Prerrequisito: nivel de lanzador 1.º.

Beneficio: puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. El precio base de un rollo de pergamino es su nivel de conjuro multiplicado × su nivel de lanzador × 25 po. Para inscribir uno de estos objetos, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Todo rollo de pergamino que requiera el uso de un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión. Al crear un objeto mágico de ese tipo deberás emplear el componente material o pagar los PX, además de correr con los costes derivados del precio base.

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar un conjuro como si fuera de un nivel superior a su nivel real.

Beneficio: un sortilegio intensificado posee un nivel superior a su nivel de conjuro normal (hasta 9.º, como máximo). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro incrementa realmente el nivel efectivo del sortilegio al que modifica. Los efectos dependientes del nivel (como las CD de las salvaciones y la capacidad para atravesar un *globo menor de invulnerabilidad*) se calcularán según el nivel intensificado. Un conjuro intensificado será tan difícil de preparar y lanzar como un sortilegio de su nivel efectivo. Por ejemplo, un clérigo podría preparar *inmovilizar persona* como si fuera un conjuro de 4.º nivel (en lugar de uno de 2.º), y a todos los efectos se trataría como si fuera un sortilegio de ese nivel.

INVESTIGADOR [GENERAL]

Tienes habilidad para encontrar información.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Buscar y Reunir información.

LIDERAZGO [GENERAL]

Eres un tipo de persona a quien los demás desean seguir, y has dedicado algún esfuerzo a reclutar allegados y seguidores.

Prerrequisito: nivel 6.º de personaje.

Beneficio: puedes atraer compañeros leales y devotos seguidores, subordinados que te ayudan. Tu DM tiene información sobre qué tipo de allegados y cuántos seguidores puedes reclutar.

Especial: consulta a tu DM antes de elegir esta dote, y trabaja con él para determinar los allegados y seguidores apropiados para tu personaje (la *Guía del Dungeon Master* tiene más información sobre unos y otros).

Mialee lanza un conjuro a partir de un rollo de pergamino inscrito por ella misma.

LUCHA A CIEGAS [GENERAL]

Sabes cómo combatir cuerpo a cuerpo sin necesidad de ver a tus enemigos.

Beneficio: en cuerpo a cuerpo, cada vez que yerres por culpa de la ocultación, podrás volver a tirar una vez el porcentaje de posibilidad de fallo para ver si logras golpear o no (consulta 'Ocultación', en la pág. 152). Los atacantes invisibles no obtendrán bonificadores para golpearte en combate cuerpo a cuerpo. Es decir, no perderás tus bonificadores positivos de Destreza a la CA ni tu atacante obtendrá el bonificador +2 habitual (consulta la tabla 8–5: modificadores a la tirada de ataque, y la tabla 8–6: modificadores a la CA, en la pág. 151). Sin embargo, los bonificadores del atacante invisible seguirán aplicándose en los ataques a distancia.

Sólo sufrirás la mitad de la penalización normal a la velocidad por no ser capaz de ver. La oscuridad y la mala visibilidad en general reducirán tu velocidad a 3/4 partes de la normal, en lugar de a la mitad (consulta la tabla 9–4: movimiento obstaculizado, pág. 163).

Normal: se aplicarán los modificadores normales a las tiradas de ataque cuando te intente golpear un atacante invisible (consulta la tabla 8–5: modificadores a la tirada de ataque, pág. 151), y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA. También se aplica la reducción de la velocidad por la oscuridad y la mala visibilidad (consulta la tabla 9–4: movimiento obstaculizado, pág. 163).

Especial: la dote Lucha a ciegas resulta inútil contra el receptor de un conjuro de *intermitencia* (pág. 252).

Un guerrero puede elegir Lucha a ciegas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

MAESTRÍA EN CONJUROS [ESPECIAL]

Estás tan íntimamente familiarizado con determinados conjuros que ya no necesitas un libro de conjuros para prepararlos.

Prerrequisito: mago de 1.er nivel.

Beneficio: cada vez que escojas esta dote, elige un número de conjuros que ya conozcas igual a tu modificador de Inteligencia. Desde ese momento puedes preparar esos conjuros sin tener que acudir a un libro de conjuros.

Normal: sin esta dote debes utilizar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros salvo *leer magia*.

MANOS HÁBILES [GENERAL]

Tienes una pericia excepcional con las habilidades manuales.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Juego de manos y Uso de cuerdas.

MAXIMIZAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros al máximo de sus efectos.

Beneficio: todos los efectos numéricos y variables de un conjuro maximizado se incrementan al máximo posible. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá el daño máximo, curará el máximo de puntos de golpe, afectará al máximo número posible de enemigos, etc. Por ejemplo, una *bola de fuego* maximizada infligirá 6 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta 60 puntos de daño como máximo a nivel de lanzador 10.º). Los TS y las tiradas enfrentadas (como la que se hace al ejecutar un *disipar magia*) no resultan afectados, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. Los sortilegios maximizados ocupan un espacio de conjuro 3 niveles superior al de su nivel real.

Un conjuro potenciado y maximizado ganará por separado los beneficios de cada dote: el resultado máximo más un 50% del resultado obtenido normalmente en los dados. Así, una *bola de fuego* maximizada y potenciada lanzada por un mago de 10.º nivel infligiría 60 puntos más la mitad de 10d6.

MOVILIDAD [GENERAL]

Gozas de gran habilidad esquivando a tus oponentes mientras los sobrepasas, y evitando sus golpes.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de esquiva a la CA contra los ataques de oportunidad que generes al intentar moverte en el interior o al intentar salir de un área amenazada. Toda condición que te haga perder el bonificador por Destreza a la CA (caso de tenerlo) también te privará de los bonificadores de esquiva. Al contrario de lo que sucede con bonificadores de otros tipos, los de esquiva (como el concedido por esta dote y el bonificador racial que poseen los enanos para esquivar los ataques de los gigantes) pueden apilarse entre sí.

Especial: un guerrero puede elegir Movilidad como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

NEGOCIADOR [GENERAL]

Eres bueno en calibrar y cambiar las actitudes de la gente.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia.

PERICIA EN COMBATE [GENERAL]

Estás entrenado para usar tu habilidad de combate tanto para el ataque como para la defensa.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: cuando uses la acción de ataque o la acción de ataque completo en cuerpo a cuerpo, podrás sufrir voluntariamente un penalizador de hasta –5 en tu tirada de ataque y añadir ese mismo número (+5 o menos) como un bonificador de esquiva a tu CA. El citado número no podrá exceder tu ataque base. Los cambios a las tiradas de ataque y a la CA durarán hasta tu siguiente acción.

Normal: un personaje que carezca de la dote Pericia en combate podrá combatir a la defensiva cuando use la acción de ataque o la acción de ataque completo, sufriendo un penalizador –4 en los ataques a cambio de obtener un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Especial: un guerrero puede elegir Pericia en combate como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

PERSUASIVO [GENERAL]

Estas acostumbrado a trabajar con las palabras y el lenguaje corporal.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Engañar e Intimidar.

PISOTEAR [GENERAL]

Sabes utilizar una montura para derribar a tus oponentes.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: cuando vayas sobre una montura e intentes arrollar a un oponente, éste no tendrá posibilidad de evitarte. Tu montura podrá lanzar un ataque de pezuña contra cualquier objetivo derribado, obteniendo el bonificador habitual +4 a las tiradas de ataque contra las víctimas que estén tumbadas (consulta 'Arrollar', en la pág. 154).

Especial: un guerrero puede elegir Arrollar como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

POTENCIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros con mayores efectos.

Beneficio: todos los efectos numéricos y variables de un conjuro potenciado aumentan en un medio. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá un 50% más de daño que su versión normal, curará un 50% más de puntos de golpe, afectará a un 50% más de enemigos, etc. Por ejemplo, un *proyectil mágico* potenciado infligirá una vez y media el daño de uno normal (es decir, que por cada proyectil se lanzará 1d4+1 y se multiplicará el resultado por 1'5). Los tiros de salvación y las tiradas enfrentadas (como la que se hace al ejecutar un *disipar magia*) no resultan afectados, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. Los sortilegios potenciados ocupan un espacio de conjuro 2 niveles superior al de su nivel real.

PRESA MEJORADA [GENERAL]

Eres hábil en apresar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Des 13, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas un ataque de toque para iniciar una presa. Además, obtienes un bonificador +4 en todas las pruebas de presa, sin importar quién la inicie.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad cuando realizas un ataque de toque para iniciar una presa.

Especial: un guerrero puede elegir Presa mejorada como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Un monje puede elegir Presa mejorada como dote adicional a 1.er nivel, incluso aunque no reúna los prerrequisitos.

PROLONGAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros con una duración superior a la normal.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble que uno normal. Los sortilegios instantáneos, permanentes o dependientes de la concentración no resultarán afectados por esta dote. Los sortilegios prolongados ocupan un espacio de conjuro 1 nivel superior al de su nivel real.

PUÑETAZO ATURDIDOR [GENERAL]

Sabes cómo golpear a tus oponentes en zonas vulnerables.

Prerrequisito: ataque base +8 o superior, Des 13, Impacto sin arma mejorado, Sab 13.

Beneficio: debes declarar que deseas utilizar esta dote antes de realizar tu tirada de ataque (por lo que una tirada fallida arruinará el intento); si logras hacer daño a un oponente con tu impacto sin arma, le obligarás a realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría) además de infligirle daño normalmente. Si el defensor falla su tiro de salvación, queda aturdido durante un asalto (justo hasta antes de comenzar tu siguiente acción). Un personaje aturdido no puede actuar, pierde los bonificadores de Destreza a la CA y sufre un penalizador –2 a la CA. Puedes intentar el ataque aturdidor una vez al día por cada 4 niveles que poseas, y nunca más de



una vez por asalto. Los cienos, constructos, criaturas incorporales, muertos vivientes, plantas y las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser aturdidas.

Especial: un monje puede elegir Puñetazo aturdidor como dote adicional a 1.er nivel, incluso aunque no cumpla los prerrequisitos. Un monje que elija esta dote puede intentar un ataque aturdidor una vez por nivel de monje al día, más una vez más por día por cada 4 niveles que tenga en otras clases distintas a monje.

Un guerrero puede elegir Puñetazo aturdidor como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

RASTREAR [GENERAL]

Puedes seguir el rastro a personajes y criaturas por casi cualquier terreno.

Beneficio: encontrar un rastro o seguirlo durante una milla requiere una prueba de Supervivencia con éxito. Además, deberás realizar otra prueba de Supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir, como cuando otro rastro se cruce con él o cuando las huellas retrocedan o se separen.

Al seguir rastros te mueves a la mitad de tu velocidad normal (o a tu velocidad normal sufriendo un penalizador –5 en la prueba de Supervivencia, o hasta el doble de tu velocidad normal con un penalizador –20 a la prueba). La CD depende de la superficie y de las condiciones predominantes, tal y como se dan en la siguiente tabla:

Superficie	CD de Supervivencia	Superficie	CD de Supervivencia
Suelo muy blando	5	Suelo firme	15
Suelo blando	10	Suelo duro	20

Suelo muy blando: cualquier superficie sobre la cual las huellas se marquen de forma profunda y clara (la nieve reciente, el barro húmedo, una capa de polvo).

Suelo blando: toda superficie lo bastante blanda como para ceder ante la presión o el peso aunque algo más firme que el barro húmedo o la nieve reciente, y sobre la cual una criatura pueda dejar huellas frecuentes pero con poca profundidad.

Suelo firme: la mayoría de superficies normales en sitios al aire libre (prados, campos, bosques, etc.) o lugares cerrados excepcionalmente blandos o muy sucios (alfombras gruesas, suelos mugrientos o polvorientos). Es posible que una criatura haya dejado algún rastro (ramas rotas, mechones de pelo, etc.), pero sus huellas sólo aparecerán muy de vez en cuando o se verán sólo parcialmente.

Suelo duro: toda superficie sobre la que las huellas no se marquen en absoluto, como la roca sólida o los suelos de los lugares cerrados. Los fondos de la mayoría de los cursos de agua entran dentro de esta categoría, pues toda huella dejada en ellos se borra o queda escondida. Las criaturas sólo dejarán algún que otro rastro (marcas de arrastrar los pies, guijarros movidos, etc.).

Además, hay algunos modificadores a la prueba de Supervivencia que deben aplicarse cuando sea apropiado, tal y como se detalla en la tabla siguiente:

Condición	Modif. a la CD de Supervivencia
Por cada tres criaturas que haya en el grupo rastreado	–1
Tamaño de la criatura o criaturas rastreadas:[1]	
Minúscula	+8
Diminuta	+4
Menuda	+2
Pequeña	+1
Mediana	0
Grande	–1
Enorme	–2
Gargantuesca	–4
Colosal	–8
Por cada 24 horas transcurridas desde que se dejó el rastro	+1
Por cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
Capa de nieve reciente caída desde que se dejó el rastro	+10
Mala visibilidad:[2]	
Noche nublada o de luna nueva	+6
A la luz de la luna	+3
Niebla o precipitaciones	+3
El grupo rastreado oculta su rastro (y se mueve a mitad de su velocidad)	+5

[1] Cuando en un grupo haya mezcla de tamaños, sólo se aplicará el modificador de la categoría mayor.

[2] Aplica únicamente el modificador mayor en esta categoría.

Si fallas tu prueba de Supervivencia, podrás volver a intentarlo al cabo de una búsqueda de 1 hora (si te encuentras al aire libre) o de 10 minutos (si te encuentras en interiores).

Normal: sin esta dote puedes usar la habilidad Supervivencia para encontrar rastros, pero sólo podrás seguirlos si tienen CD 10 o inferior. De forma alternativa, puedes utilizar la habilidad Buscar para encontrar una huella o signo similar del paso de una criatura utilizando las CD dadas más arriba, pero no puedes utilizar Buscar para seguir un rastro, incluso aunque alguien ya lo haya encontrado.

Especial: un explorador recibe automáticamente Rastrear como dote adicional, por lo que no necesita elegirla.

Esta dote no te permite encontrar ni seguir el rastro del receptor de un conjuro de *pasar sin dejar rastro*.

RECARGA RÁPIDA [GENERAL]

Elige un tipo de ballesta (de mano, ligera o pesada). Puedes recargar una ballesta de ese tipo más rápido de lo normal.

Prerrequisito: Competencia con arma (tipo elegido de ballesta).

Beneficio: el tiempo requerido para que recargues el tipo de ballesta elegido se reduce a una acción gratuita (para una ballesta de mano o ligera) o una acción de movimiento (para una ballesta pesada). Recargar una ballesta sigue provocando un ataque de oportunidad.

Si has elegido esta dote para ballesta de mano o ballesta ligera, con una acción de ataque completo puedes disparar el arma tantas veces como podrías atacar con un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, y una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada.

Especial: puedes adquirir Recarga rápida varias veces. Cada vez que elijas la dote, ésta se aplicará a un nuevo tipo de ballesta.

Un guerrero puede elegir Recarga rápida como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

REFLEJOS DE COMBATE [GENERAL]

Puedes responder, rápida y repetidamente, a los oponentes que bajen sus defensas.

Beneficio: cuando tus oponentes bajen la guardia, podrás realizar un número de ataques de oportunidad adicionales igual a tu modificador de Destreza.

Por ejemplo, un personaje con Destreza 15 podría realizar un total de tres ataques de oportunidad en un asalto: el ataque al que tienen derecho todos los personajes, más los dos adicionales correspondientes a su bonificador +2 en Destreza. Si por el área amenazada del personaje pasaran cuatro trasgos, éste podría efectuar ataques de oportunidad sobre tres de ellos (no obstante, seguiría estando limitado a un ataque de oportunidad por enemigo).

Con esta dote también podrás realizar ataques de oportunidad estando desprevenido.

Normal: un personaje que carezca de esta dote sólo podrá realizar un ataque de oportunidad por asalto y no podrá efectuar ese tipo de ataque cuando esté desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de combate no permite a un pícaro usar su aptitud de oportunismo (consulta la pág. 58) más de una vez por asalto.

Un guerrero puede elegir Reflejos de combate como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

REFLEJOS RÁPIDOS [GENERAL]

Posees unos reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en tus tiros de salvación de Reflejos.

ROMPER ARMA MEJORADO [GENERAL]

Eres un experto en atacar las armas y escudos de tus oponentes, así como otros objetos.

Prerrequisitos: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando atacas un objeto sujeto o transportado por un oponente (como un arma o un escudo), no provocas un ataque de oportunidad (consulta 'Romper un arma', pág. 160).

Además, obtienes un bonificador +4 en todas las tiradas de ataque realizadas para atacar un objeto sujeto o transportado por otro personaje.

Normal: sin esta dote provocas un ataque de oportunidad cuando golpeas un objeto sujeto o transportado por otro personaje.

Especial: un guerrero puede elegir Romper arma mejorado como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

SIGILOSO [GENERAL]

Eres especialmente bueno evitando ser descubierto.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

SOLTURA CON UN ARMA [GENERAL]

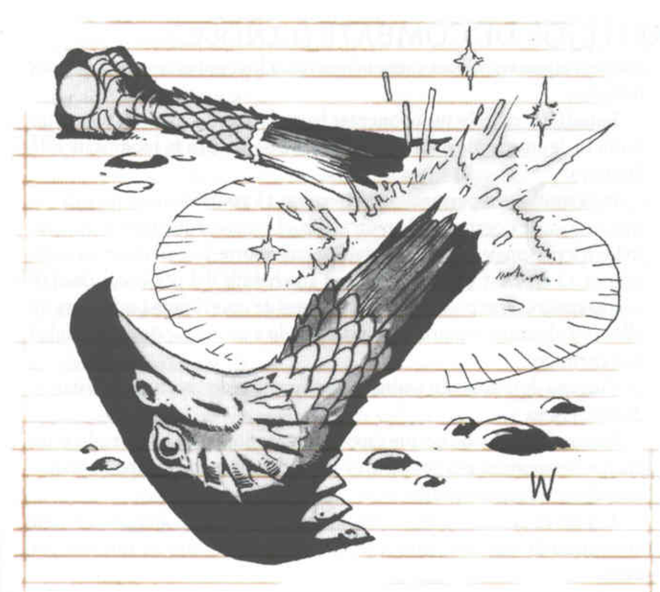
Elige un tipo de arma, como gran hacha, en cuyo uso serás especialmente bueno. Nada te impide adquirir esta dote eligiendo "impacto sin arma" o "presa" como tipo de arma. Si eres lanzador de conjuros, podrás elegir "rayo" (como los producidos por el conjuro *rayo de escarcha*), en cuyo caso serás especialmente bueno lanzándolos.

Prerrequisitos: ataque base +1 o superior, competencia con el arma.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque cuando uses el arma elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma diferente.

Un guerrero puede elegir Soltura con un arma como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41). Todo guerrero debe poseer Soltura con un arma antes de poder adquirir la correspondiente Especialización en armas.



SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA [GENERAL]

Elige una escuela de magia, como ilusión. Tus conjuros de esa escuela serán más potentes de lo normal.

Beneficio: añade +1 a la CD de todos los TS contra conjuros de la escuela en la que hayas elegido tener soltura.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, aunque sus efectos no podrán apilarse. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a una nueva escuela de magia.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD [GENERAL]

Elige una habilidad, como por ejemplo Moverse sigilosamente, y en ella serás especialmente hábil.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en todas las pruebas de esa habilidad.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, aunque sus efectos no podrán apilarse. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a una habilidad diferente.

SOLTURA MAYOR CON UN ARMA [GENERAL]

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como tu arma a efectos de esta dote. Eres especialmente bueno utilizando esta arma.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 8.º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en todas las tiradas de ataque que hagas utilizando el arma elegida. Este bonificador se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluido el de Soltura con un arma (ver más arriba).

Especial: puedes adquirir Soltura mayor con un arma varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

Un guerrero debe tener Soltura mayor con un arma en un arma para poder obtener la dote Especialización mayor con un arma en ella.

Un guerrero puede elegir Soltura mayor con un arma como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

SOLTURA MAYOR CON UNA ESCUELA DE MAGIA [GENERAL]

Elige una escuela de magia a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con una escuela de magia. Tus sortilegios de esa escuela serán todavía más potentes de lo normal.

Beneficio: suma +1 a la CD de todos los tiros de salvación contra conjuros de la escuela de magia en que hayas elegido concentrarte. Esto bonificador se apila con el de Soltura con una escuela de magia.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilarán. Cada vez que lo hagas, se aplicará a una nueva escuela de magia a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con una escuela de magia.

SUTILEZA CON LAS ARMAS [GENERAL]

Eres especialmente hábil usando armas que se benefician por igual de la Destreza que de la Fuerza.

Prerrequisito: ataque base +1 o superior, competencia con el arma.

Beneficio: con un arma ligera, cadena armada, estoque o látigo hechos para una criatura de tu categoría de tamaño, puedes usar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas un escudo, el penalizador de armadura de éste se aplicará a tus tiradas de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Sutileza con las armas como una de sus dotes adicionales (ver la pág. 41).

Las armas naturales siempre son consideradas armas ligeras.

VOLUNTAD DE HIERRO [GENERAL]

Tienes una voluntad más fuerte de lo normal.

Beneficio: obtienes un +2 en tus TS de Voluntad.



FIG. A FIG. B FIG. C FIG. D FIG. E FIG. F FIG. K

EJEMPLOS DE SÍMBOLOS SAGRADOS

Ilustración de A. Swekel

¿Cuál es el aspecto de tu personaje? ¿Qué edad tiene? ¿Qué primera impresión le causa a los demás? ¿Cuándo reza (si es que lo hace), y a qué dios dirige sus oraciones? ¿Qué le llevó a convertirse en aventurero?

Este capítulo te ayudará a determinar la identidad de tu personaje con detalles que lo harán más realista, como si fuera el personaje principal de una novela o película. Para muchos jugadores, la verdadera acción radica aquí, en definir al personaje como individuo al que interpretar.

Cuando interpretes a un personaje por primera vez, te bastará con aportar los detalles básicos. A medida que vaya pasando el tiempo, irás haciéndote una mejor idea de cómo quieres que sea. Irás desarrollando sus particularidades como si fueras un autor que hace evolucionar a un personaje a lo largo de los capítulos de una novela o de las distintas entregas de una serie.

Este capítulo trata el alineamiento (el lugar que ocupa el personaje en la lucha entre el bien y el mal), la religión (su deidad o deidades), las estadísticas esenciales (nombre, sexo, edad, etc.) y la descripción personal.

ALINEAMIENTO

En el templo de Pelor hay un viejo volumen; cuando esta comunidad recluta aventureros para emprender búsquedas importantes y delicadas, todo el que desee participar en ellas está obligado a besar el libro. Al hacerlo, los de corazón maligno sufren en sus carnes el poder sagrado e incluso aquellos que no son ni buenos ni malos se quedan aturdidos. Sólo la buena gente puede besar el volumen sin correr peligro y convertirse, por tanto, en personas de confianza para las misiones más importantes del templo. En el juego D&D, el bien y el mal no son conceptos filosóficos; son las fuerzas que definen el cosmos.

Los diablos recorren el mundo disfrazados de humanos, tentando a la gente para que se acerque al mal. Los clérigos sagrados utilizan el poder del bien para proteger a los feligreses. Los devotos de los dioses malignos traen la ruina a los inocentes para ganarse el favor de sus deidades, confiando en que obtendrán su recompensa en la otra vida. Los paladines cruzados se enfrentan sin temor a los malhechores, conscientes de que esta corta existencia no es algo a lo que merezca la pena aferrarse. Los señores de la guerra se acercan a cualquier poder sobrenatural que pudiera ayudarles en sus conquistas, y enviados de dioses del bien y del mal les prometen recompensas a cambio de que les rindan vasallaje.

En términos generales, la moral y actitud personal de un personaje o criatura están representadas por su alineamiento: legal bueno, neutral bueno, caótico bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral, legal maligno, neutral maligno y caótico maligno (consulta la tabla 6–1: alineamientos según criaturas, razas y clases, para ver qué criaturas, razas y clases prefieren cada alineamiento).

Elige un alineamiento para tu personaje, usando su raza y clase como guía. La mayoría de los PJs son buenos o neutrales, pero no malignos. En general los alineamientos malignos son para los villanos y los monstruos.

El alineamiento es una herramienta para desarrollar la identidad de tu personaje, no una camisa de fuerza para restringirlo. Cada uno representa una gran variedad de personalidades o filosofías particulares, por lo que dos personajes legales buenos podrían ser bastante diferentes. Además, pocas personas son absolutamente consecuentes. Un personaje legal bueno puede tener una vena avariciosa, e intentar de vez en cuando conseguir o atesorar algo aunque eso no sea un acto legal o benigno. La gente tampoco es consecuente con sus ideas de un día para otro. Los personajes buenos pueden perder los estribos, los neutrales pueden sentirse inspirados para llevar a cabo una acción noble, etc.

Elegir un alineamiento para tu personaje es declarar que deseas interpretarlo de un modo concreto. Si tu personaje actuara de un modo más propio de otro alineamiento, el DM tendría derecho a cambiarlo para ajustarlo a su comportamiento.

ALINEAMIENTOS TÍPICOS

Las criaturas y clases que están en *cursiva* en la tabla 6–1 siempre poseen el alineamiento indicado. A excepción de los paladines, todas ellas nacen poseyendo esos alineamientos; es algo que forma parte de su naturaleza. Normalmente, una criatura con un alineamiento inherente es una bestia mágica o posee algún vínculo con los planos Exteriores (ya sea por sus antepasados, su historia o por razones mágicas).

En el resto de criaturas, razas y clases, el alineamiento indicado en la tabla 6–1 sólo es el más típico o frecuente. Las criaturas inteligentes normales pueden tener cualquier alineamiento; quizá posean una tendencia inherente hacia un alineamiento concreto, pero nada impide que los individuos se alejen de esa norma. Dependiendo del tipo de criatura, tales tendencias pueden ser más fuertes o más débiles. Los kóbolds y contempladores, por ejemplo, suelen ser legales malignos, pero los primeros muestran una mayor variedad de alineamientos que los segundos porque su tendencia inherente no es tan fuerte. Además de las tendencias innatas, las criaturas inteligentes tienen tendencias culturales que suelen reforzarlas. Los orcos, por ejemplo, tienden a ser caóticos malignos y su cultura suele producir individuos de este alineamiento. Un humano criado entre orcos tendrá muchas más posibilidades de lo normal de ser caótico maligno, mientras que un orco que crezca entre humanos tendrá muchas menos.

TABLA 6–1: ALINEAMIENTOS SEGÚN CLASE, RAZA Y CRIATURA

Legal bueno	Neutral bueno	Caótico bueno
Arcontes	*Guardinales*	*Eladrines*
Dragones dorados	Gnomos	Dragones de cobre
Lamasus	Centauros	*Unicornios*
Enanos	Águilas gigantes	Elfos
Paladines	*Pseudodragones*	Exploradores

Legal neutral	Neutral	Caótico neutral
Monjes	*Animales*	Semielfos
Magos	Medianos	Semiorcos
Formícidas	Humanos	Bárbaros
Azer	Hombres lagarto	Bardos
	Druidas	Pícaros

Legal maligno	Neutral maligno	Caótico maligno
Diablos	Drow	*Demonios*
Dragones azules	Trasgos	Dragones rojos
Contempladores	*Alip*	*Vampiros*
Ogros hechiceros	Trácnidos	*Sauriones*
Grandes trasgos	*Devoradores*	Gnolls
Kóbolds		Ogros
		Orcos

EL BIEN CONTRA EL MAL

Los personajes y criaturas buenos protegen la vida inocente. Los malignos la degradan o la destruyen, ya sea por diversión o por sacar provecho. "Bueno" implica altruismo, respeto a la vida y preocupación por la dignidad de las criaturas inteligentes. Los personajes buenos realizan sacrificios personales para ayudar a los demás.

"Maligno" implica hacer daño, oprimir y matar a los demás. Algunas criaturas malignas simplemente no sienten compasión alguna por los demás y matan sin preocuparse de si es correcto o no. Otras se dedican activamente a hacer el mal, matando por deporte o por orden de un dios o amo maligno.

En lo que respecta al bien y al mal, la gente neutral siente remordimientos cuando muere alguien inocente, pero no es lo bastante responsable como para sacrificarse protegiendo o ayudando a otros. El neutral se entrega a los demás por cuestiones de relación personal. Alguien con este alineamiento puede sacrificarse para proteger a su familia o incluso a su tierra natal, pero no lo haría por gente desconocida con la que no estuviera relacionado.

Ser bueno o maligno puede ser una elección consciente, como es el caso del paladín que intenta cumplir con sus ideales, o del clérigo malvado que causa pánico y dolor al imitar a su deidad. Sin embargo, para la mayoría de las personas, ser bueno o malo es una actitud que puede reconocerse pero que uno no elige. Ser neutral en el eje del bien y el mal suele indicar que el individuo no se decanta por un bando ni por el otro, pero para algunas personas es un compromiso positivo desde el punto de vista del equilibrio. Al admitir que el bien y el mal son estados objetivos, no sólo opiniones, tales personas afirman que mantener un equilibrio entre ambos bandos es lo mejor para todos. O al menos para ellos.

Los animales y demás criaturas incapaces de llevar a cabo acciones morales son neutrales, ni buenas ni malignas. Incluso las víboras más mortíferas y los tigres devoradores de hombres son neutrales, pues no tienen capacidad moral para comportarse de manera correcta o incorrecta.

LA LEY CONTRA EL CAOS

Los personajes legales dicen la verdad, mantienen su palabra, respetan la autoridad y la tradición y juzgan a aquellos que no cumplen con su deber. Los personajes caóticos siguen las leyes de su propia conciencia, no les gusta la gente que les dice lo que han de hacer, prefieren las nuevas ideas antes que la tradición y cumplen sus promesas cuando les apetece.

"Ley" implica honor, honradez, obediencia a la autoridad y fiabilidad. Por otro lado, la ley también puede conllevar dureza de mollera, adhesión reaccionaria a la tradición, afición por juzgar a los demás y falta de capacidad de adaptación. Los que promueven conscientemente la legalidad afirman que sólo el comportamiento legal permite crear una sociedad en la que las personas puedan depender unas de las otras y se puedan tomar las decisiones correctas, confiando plenamente en que los demás actuarán del mismo modo.

"Caos" implica libertad, capacidad de adaptación y flexibilidad. Por otro lado, también puede conllevar imprudencia, rencor hacia la autoridad legítima, acciones arbitrarias e irresponsabilidad. Los que promueven el comportamiento caótico afirman que sólo la libertad personal sin trabas permite que la gente se exprese libremente y que la sociedad se beneficie del potencial que atesoran los individuos que la forman.

Desde el punto de vista de la ley y el caos, la gente neutral respeta la autoridad, pero no se siente impulsada ni a obedecerla ni a rebelarse contra ella. Se trata de personas honradas a las que puede tentarse para que mientan o engañen a los demás.

La lealtad hacia la ley o el caos puede ser una elección consciente, pero la mayoría de las veces se trata de un rasgo personal, que es reconocido en las personas más que elegido por ellas. Con respecto a la ley y al caos, la neutralidad suele ser un punto intermedio, un estado en el que el individuo no se siente atraído por un bando o por el otro. Sin embargo, algunos individuos de este alineamiento afirman que la neutralidad es superior a la ley y el caos, considerando que ambos son extremos con sus propias contrapartidas.

Los animales y demás criaturas incapaces de llevar a cabo acciones morales son neutrales. Los perros pueden ser obedientes y los gatos independientes, pero no tienen capacidad moral para comportarse de manera legal o caótica.

LOS NUEVE ALINEAMIENTOS

Nueve alineamientos diferentes definen todas las combinaciones posibles del conflicto entre el bien y el mal, y entre la ley y el caos. Cada descripción de las que se dan a continuación representa al personaje típico de ese alineamiento. Recuerda que los individuos pueden alejarse de la norma, y que todo personaje puede actuar más o menos de acuerdo con su alineamiento de un día para otro. Usa estas descripciones como una guía, no como un guión a seguir al pie de la letra.

Los primeros seis alineamientos, desde legal bueno hasta caótico neutral, son los más corrientes para personajes jugadores. Los tres alineamientos malignos son para monstruos y villanos.

Legal bueno; "el cruzado": un personaje de este alineamiento actúa como se espera o se exige que actúe. Combina la obligación de enfrentarse al mal con la disciplina para combatirlo implacablemente. Dice la verdad, mantiene su palabra, ayuda a los necesitados y critica con claridad las in-

justicias. Los personajes legales buenos detestan que los culpables queden impunes. Alhandra, una paladina que se enfrenta al mal sin piedad y protege a los inocentes sin dudarlo un momento, es un personaje legal bueno.

Legal bueno es el mejor alineamiento que puedes escoger si deseas combinar el honor y la compasión.

Neutral bueno; "el bienhechor": un personaje neutral bueno hace lo mejor que una persona buena pueda hacer. Se consagra a ayudar a los demás, y colabora con los reyes y jueces, aunque no se sienta obligado a ello. Jozan, un clérigo que ayuda a los demás según sus necesidades, es un personaje neutral bueno.

Neutral bueno es el mejor alineamiento que puedes escoger si deseas hacer el bien sin tendencia hacia el orden ni contra él.

Caótico bueno; "el rebelde": un personaje caótico bueno actúa según los dictados de su conciencia, sin preocuparse apenas por lo que los demás puedan esperar de él. Sigue su propia senda, pero es una persona amable y benévola. Cree en el bien y el derecho, pero no confía en las reglas ni las leyes. Los seguidores de este alineamiento detestan que las personas intenten intimidar a los demás y decirles lo que han de hacer. El caótico bueno sigue su propia "brújula moral", que, aunque buena, puede no coincidir con la dirección señalada por la sociedad. Soveliss, un explorador que ataca por sorpresa a los recaudadores de impuestos de un barón malvado, es un personaje caótico bueno.

Caótico bueno es el mejor alineamiento que puedes escoger si deseas combinar un buen corazón con un espíritu libre.

Legal neutral; "el juez": un personaje legal neutral actúa según los dictámenes de la ley, la tradición o su código personal. Para él, lo más importante son el orden y la organización. Puede creer en el orden personal y vivir siguiendo un código o unos valores particulares, o bien puede creer en un mismo orden para todos y preferir un gobierno fuerte y organizado. Ember, una monje que sigue su propia disciplina sin dejarse influir por las exigencias de los necesitados ni por las tentaciones del mal, es un personaje legal neutral.

Legal neutral es el mejor alineamiento que puedes escoger si deseas ser honorable y de confianza sin caer en el fanatismo.

Neutral, "el indeciso": un personaje neutral hace aquello que le parece que es la mejor idea. No siente una atracción por un bando ni por otro en lo que se refiere al bien y el mal, o a la ley y el caos. La mayoría de las veces, la neutralidad es más una falta de convicción o de tendencia que un compromiso con la propia neutralidad. Ese tipo de personajes piensan que el bien es mejor que el mal, ya que al fin y al cabo, prefieren tener buenos vecinos y gobernantes a estar rodeados de gente malvada. Sin embargo, no se sentirán inclinados personalmente a defender el bien de modo abstracto ni universal. Mialee, una maga dedicada a sus artes y cansada de la retórica de los debates morales, es un personaje neutral.

Por otro lado, algunos personajes neutrales se sienten atraídos filosóficamente por la neutralidad, y consideran que el bien y el mal, o la ley y el caos, no son más que prejuicios y extremos peligrosos. Propugnan que, a largo plazo, el punto intermedio de la neutralidad es la opción más favorable y equilibrada.

Neutral es el mejor alineamiento que puedes elegir si deseas que tu personaje actúe de forma natural, sin prejuicios ni obligaciones.

Caótico neutral; "el espíritu libre": un personaje caótico neutral hace lo que se le antoja. Se trata de una persona individualista de principio a fin, que valora su propia libertad pero no se esfuerza por defender la de los demás. Evita la autoridad, se queja de las restricciones y desafía a la tradición. El personaje caótico neutral no perjudica intencionadamente a las organizaciones como parte de una campaña de anarquía. Para hacer eso, debería sentirse motivado por el bien (y el deseo de liberar a los demás) o por el mal (y el deseo de hacer sufrir a los que sean diferentes a él). Un personaje caótico neutral puede ser impredecible, pero su comportamiento no será totalmente aleatorio; lo más probable es que cruce un puente, no que se tire de él. Gimble, un bardo que viaja ganándose la vida gracias a su ingenio, es un personaje caótico neutral.

Caótico neutral es el mejor alineamiento que puedes escoger si deseas que tu personaje esté libre realmente tanto de las restricciones de la sociedad como del fanatismo de los bienhechores.

Legal maligno; "el dominador": un villano legal maligno se apodera metódicamente de aquello que desea, siempre dentro de los límites de su código de conducta pero sin preocuparse de a quién pueda hacer daño. Se trata de una persona preocupada por la tradición, la lealtad y el orden, pero no por la libertad, la dignidad ni la vida. Es alguien que juega según las reglas, pero sin mostrar piedad ni compasión. Se siente cómodo con la jerarquía y le gustaría poder gobernar, pero también estará dispuesto a servir. Condenará a los demás, pero no por sus actos, sino por su raza, religión, lugar de nacimiento o posición social. Es una persona reacia a infringir la ley o incumplir una promesa; tal renuencia depende en parte de su propia naturaleza, pero también se debe a su necesidad de orden para protegerse de quienes que puedan oponerse a él por motivos morales. Algunos villanos legales malignos poseen tabúes particulares, como no matar a sangre fría (ordenando tales muertes a sus subordinados) o evitar que los niños sufran daño (siempre que pueda evitarse). Las personas así creen que esta clase de escrúpulos las sitúan por encima de los villanos sin principios. Un barón conspirador que expande su poder y explota a su pueblo es un ejemplo de personaje legal maligno.

Algunas personas y criaturas legales malignas se dedican al mal con el mismo fanatismo con que un cruzado se entregaría a la causa del bien. Además de estar dispuestos a hacer daño a los demás para obtener un provecho personal, estos personajes disfrutan extendiendo la maldad como objetivo en sí, aunque también pueden hacerlo obedeciendo a un amo o dios malvado.

A veces, los personajes de este alineamiento son llamados "diabólicos", pues los diablos son la personificación de lo legal maligno.

Devis

Ilustración de J. Foster

Legal maligno uno de los alineamientos más peligrosos porque representa la maldad metódica e intencionada que, a menudo, tiene éxito.

Neutral maligno; "el malhechor": un personaje neutral maligno hará lo que sea para salir impune. Sólo se preocupa por sí mismo, simple y llanamente. No derrama lágrimas por aquellos a los que mata, ya sea por sacar provecho, por deporte o por conveniencia. No siente aprecio alguno por el orden, y no cree que el respeto por la ley, la tradición o un código pudieran convertirle en una persona más noble. Por otro lado, este tipo de personaje carece de la naturaleza inquieta o de la afición por el conflicto que caracteriza a los villanos caóticos malignos. El criminal que roba y mata para conseguir lo que desea es un ejemplo de personaje neutral maligno.

Algunos villanos neutrales malignos defienden la maldad como ideal, persiguiendo el mal por el mal. En la mayoría de los casos, tales villanos suelen venerar a deidades malignas o pertenecer a sociedades secretas. Neutral maligno es uno de los alineamientos más peligrosos porque representa la maldad en estado puro, sin honor ni posibilidad de cambiar.

Caótico maligno; "el destructor": un personaje caótico maligno hace lo que su codicia, odio o ansia de destrucción le llevan a hacer. Es una persona de genio violento, cruel, arbitrariamente agresiva e impredecible. Busca todo aquello que pueda conseguir, y es despiadado y brutal. Cuando se entregan a la propagación del caos y la maldad, este tipo de personajes son aún peores. Afortunadamente, sus planes carecen de orden y todos los grupos que logran crear o reunir suelen estar mal organizados. Normalmente, los personajes caóticos malignos sólo colaboran entre sí por la fuerza y sus líderes sólo conservan su cargo mientras eviten ser derrotados o asesinados. El hechicero demente cuyos objetivos son el caos y la venganza es un ejemplo de personaje caótico maligno.

A veces, los personajes de este alineamiento son llamados "demoníacos", pues los demonios son la personificación de lo caótico maligno. Caótico maligno es uno de los alineamientos más peligrosos porque representa la destrucción, no sólo de la belleza y la vida, sino también del orden del que ambas dependen.

RELIGIÓN

Existen muchos dioses. Unos cuantos, como Pelor, dios del sol, tienen grandiosos templos que organizan largas procesiones por las calles en los días sagrados. Otros, como Erythnul, dios de la matanza, sólo tienen templos en lugares ocultos o en tierras dominadas por el mal. Aunque la presencia de las deidades se hace notar principalmente a través de sus clérigos, los dioses también tienen seguidores laicos que intentan vivir ajustándose más o menos a los ideales de su religión. Una persona típica tendrá un dios al que considera su patrón (*NdC: también llamado deidad tutelar*). Aun así, en los momentos oportunos resulta prudente mostrar respeto por otros dioses, e incluso dedicarles alguna oración. Antes de emprender un viaje, un seguidor de Pelor podría dirigirse a una ermita de Fharlanghn, dios de los caminos, y hacerle un pequeño sacrificio para incrementar sus posibilidades de llegar sano y salvo a su destino. Las prácticas de este tipo son muy comunes, siempre que el dios del personaje no esté enemistado con el dios destinatario de tal acto de piedad. Sin embargo, algunas personas dirigen oscuras oraciones a los dioses malignos cuando las cosas no les van bien (aunque les conviene decirlas en voz baja para que no las oiga nadie).

Las deidades gobiernan los diversos aspectos de la existencia humana: el bien y el mal, la ley y el caos, la vida y la muerte, el saber y la naturaleza. Además, varias razas no humanas poseen sus propios dioses (consulta la tabla 6–2: deidades según la raza). Ningún personaje podrá ser clérigo de una deidad racial si no pertenece a la raza adecuada, aunque nada le impedirá venerar a uno de esos dioses y vivir de acuerdo a su doctrina. Para las deidades no vinculadas a una raza concreta (como Pelor) la condición de nacimiento del clérigo no será un factor a tener en cuenta.

Las deidades de ciertos tipos de monstruos están indicadas en el *Manual de monstruos*. Sin embargo, existen muchos más dioses que los mencionados aquí o en ese otro manual.

Tu personaje puede tener o no a un dios como patrón. En caso de querer que lo tenga, piensa en primer lugar qué deidad es la más indicada según su raza, clase y alineamiento (consulta la tabla 6–2: deidades según la raza, y la tabla 6–3: deidades según la clase). Si un clérigo elige un dios, tal elección influirá en sus capacidades. Los jugadores que tengan un clérigo como personaje deberían leer la sección 'Deidad, dominios y conjuros de dominio', en la pág. 32, antes de elegir su deidad; no obstante, la siguiente información, que describe a varios dioses y diosas, podría servirles de ayuda a la hora de tomar esa decisión.

Tabla 6–2: Deidades según la raza

Raza	Deidades
Humano	Según clase y alineamiento
Elfo	Corellon Larethian, Ehlonna o según clase y alineamiento
Enano	Moradin o según clase y alineamiento
Gnomo	Garl del Oro luminoso, Ehlonna o según clase y alineamiento
Mediano	Yondalla, Ehlonna o según clase y alineamiento
Semielfo	Corellon Larethian, Ehlonna o según clase y alineamiento
Semiorco	Gruumsh o según clase y alineamiento

Tabla 6–3: Deidades según la clase

Clase	Deidades (alineamiento)
Bárbaros	Kord (CB), Obad-Hai (N), Erythnul (CM)
Bardos	Pelor (NB), Fharlanghn (N), Olidammara (CN)
Clérigos	Cualquiera
Druidas	Obad-Hai (N)
Exploradores	Ehlonna (NB), Obad-Hai (N)
Guerreros	Heironeous (LB), Kord (CB), San Cuthbert (LN), Hextor (LM), Erythnul (CM)
Hechiceros	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Ilusionistas	Boccob (N)
Magos	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Monjes	Heironeous (LB), St. Cuthbert, (LN), Hextor (LE)
Nigromantes	Wee Jas (LN), Nerull (NM)
Paladines	Heironeous (LB)
Pícaros	Olidammara (CN), Nerull (NM), Vecna (NM), Erythnul (CM)

DEIDADES

De un lado al otro del mundo, las personas y criaturas veneran a gran cantidad de dioses. Los descritos aquí son los que más fieles tienen entre las razas comunes, los aventureros y los villanos. Cada apartado incluye el nombre del dios y su pronunciación, junto con el papel de la deidad, su alineamiento, sus títulos y una descripción general. Los símbolos sagrados (o sacrílegos) de las deidades aparecen junto a sus descripciones (consulta la tabla 3–7: deidades, en la pág. 32, para encontrar un resumen con los dioses más comunes, sus alineamientos, los dominios asociadas a ellos y sus adoradores típicos).

Boccob

Boccob (boc-OB), dios de la magia, es neutral. Sus títulos incluyen Archimago de los dioses, el Despreocupado y Señor de toda la magia. Se trata de una deidad distante que no va tras objetivos especiales en el mundo de los mortales. Como dios de la magia y el saber, es venerado por magos, hechiceros y sabios. Los dominios relacionados con él son Magia, Saber y Superchería. El bastón es su arma predilecta.

Corellon Larethian

Corellon Larethian (co-RE-lon la-RE-cian), dios de los elfos, es caótico bueno. Se le conoce como Creador de los elfos, Gobernante de todos los elfos, el Protector y Protector de la vida. Corellon Larethian es el creador y protector de la raza élfica, y gobierna las cosas que los elfos tienen en más alta estima, como la magia, la música, el arte, la artesanía, la poesía y la guerra. Los elfos, semielfos y bardos adoran a este dios. Los dominios relacionados con él son Bien, Caos,

Ilustraciones de S. Wood

Guerra y Protección. Su arma predilecta es la espada larga. Gruumsh es su antítesis, y gracias a la habilidad de Corellon para el combate ese dios orco es conocido como "el Tuerto".

Ehlonna

Ehlonna (e-LON-na), diosa de los bosques, es neutral buena. Su título más común es Ehlonna de los bosques. Esta diosa cuida de la buena gente que vive en los bosques, los ama o se gana la vida gracias a ellos. Unas veces se la representa como a una elfa y otras como a una humana. Ehlonna está estrechamente relacionada con los elfos, gnomos, medianos, y semielfos. También es venerada por exploradores y por algunos druidas. Está relacionada con los dominios Animal, Bien, Sol y Vegetal. Su arma predilecta es el arco largo.

Erythnul

Erythnul (e-riz-NUL), dios de la matanza, es caótico maligno y su titulo es el Numeroso. Este dios disfruta con el pánico y la matanza. En tierras civilizadas, sus seguidores (entre los que hay bárbaros, guerreros y pícaros de alineamiento maligno) forman pequeñas sectas dedicadas al crimen. En tierras salvajes, la deidad suele ser venerada por diversas criaturas malignas, como bárbaros, gnolls, ogros, osgos y trolls. Los dominios relacionados con Erythnul son Caos, Guerra, Mal y Superchería. Su arma predilecta es una maza de armas con una cabeza roma hecha de piedra.

Fharlanghn

Fharlanghn (far-LANG), dios de los caminos, es neutral. Su título es Morador del horizonte. Sus ermitas son muy comunes en los caminos más transitados, pues se trata del dios de los viajes, los caminos, la distancia y los horizontes. Los mercaderes, bardos y demás aventureros errantes suelen venerar a Fharlanghn. Sus dominios relacionados son Protección, Suerte y Viaje. Su arma predilecta es el bastón.

Garl del Oro luminoso

Garl del Oro luminoso (GAL), dios de los gnomos, es neutral bueno. Se le conoce como el Bromista, la Gema inestimable, el Ingenio chispeante y el Protector vigilante. Este dios descubrió a los gnomos y los condujo hasta el mundo, convirtiéndose en su protector desde ese momento. Esta deidad gobierna el humor, el ingenio, la talla de piedras preciosas y la joyería. Los dominios relacionados con él son Bien, Protección y Superchería. El arma predilecta de Garl es el hacha de batalla. Este dios es famoso por sus travesuras y bromas, de las que suele hacer víctimas a otras deidades. Sin embargo, no todos los afortunados se ríen de tales bromas. En cierta ocasión, Garl derrumbó la caverna de Kurtulmak, dios de los kóbold; desde ese momento, ambos dioses se convirtieron en enemigos acérrimos.

Gruumsh

Gruumsh (GRUMSH), dios de los orcos, es caótico maligno. Sus títulos son El que nunca duerme y el Tuerto. Gruumsh exige de sus seguidores que sean fuertes, que expulsen a los débiles de entre los suyos y que conquisten todo el territorio al que el dios cree tener derecho (y que, en resumidas cuentas, es prácticamente todo). Los dominios relacionados con él son Caos, Fuerza, Guerra y Mal. El arma predilecta de Gruumsh es la lanza. Este dios guarda especial rencor a Corellon Larethian, a Moradin y a los fieles de ambos. Hace mucho tiempo, durante una batalla, Corellon Larethian logró sacarle el ojo izquierdo al dios de los orcos.

Heironeous

Heironeous (gei-RO-nius), dios del valor, es legal bueno, y su título es el Invencible. Este dios promueve la justicia, la valentía, el código de caballería y el honor. Los dominios relacionados con él son Bien, Guerra y Ley. Su arma predilecta es la espada larga. Es venerado por paladines, guerreros y monjes de alineamiento bueno. Su mayor enemigo es Hextor, su hermanastro.

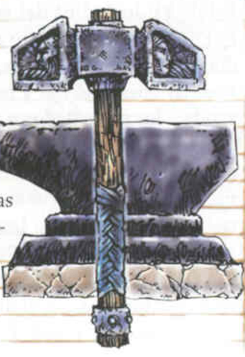
Hextor

Hextor (GEX-tor), dios de la tiranía, es legal maligno. Sus títulos son Azote de la batalla, Campeón del mal y Heraldo del infierno. Hextor, el de los seis brazos, es el dios de la guerra, el conflicto y la destrucción. Entre sus fieles hay guerreros y monjes de alineamiento maligno. Su arma predilecta es el mangual, y los dominios relacionados con él son Destrucción, Guerra, Ley y Mal. Hextor ordena a sus seguidores que hagan el mal, y el objetivo particular de éstos es acosar a los fieles de su hermanastro Heironeous allá donde estén.

Kord

Kord (KORD), dios de la fuerza, es caótico bueno y se le conoce como el Púgil. Kord es la deidad tutelar de los atletas, especialmente de los que practican la lucha. Entre sus fieles hay bárbaros, guerreros y pícaros de alineamiento bueno. Los dominios relacionados con él son Bien, Caos, Fuerza y Suerte. El arma predilecta de este dios es el espadón.

Moradin



Moradin (MO-ra-din), dios de los enanos, es legal bueno. Sus títulos incluyen el Creador, Forjador de almas, Padre de todos y Padre de los enanos. Moradin forjó a los primeros enanos usando metal y piedras preciosas y les otorgó la vida. Este dios gobierna las artes y las ciencias de los enanos: herrería, metalistería, ingeniería y guerra. Los dominios relacionados con él son Bien, Ley, Protección y Tierra. Su arma predilecta es el martillo de guerra.

Ilustraciones de S. Wood

Nerull

Nerull (ner-UL), dios de la muerte, es neutral maligno. Se le conoce como el Segador, Enemigo del bien, Execrador de la vida, Portador de las tinieblas, Rey de la pesadumbre y Segador de la carne. Nerull tutela a quienes persiguen toda maldad posible por diversión o por interés. Los dominios relacionados con él son Mal, Muerte y Supercheria. Sus fieles, entre los que hay nigromantes y pícaros de alineamiento maligno, lo representan como una figura casi esquelética, vestida con túnica y portadora de su arma predilecta: la guadaña.

Obad-Hai

Obad-Hai (O-bad-JAI), dios de la naturaleza, es neutral y se le conoce como la Chirimía. Este dios gobierna la naturaleza y lo salvaje y se lleva bien con todo el que vive en armonía con el mundo natural. A veces es venerado por bárbaros, druidas y exploradores. Los dominios relacionados con él son Agua, Aire, Animal, Fuego, Tierra y Vegetal. Al mantenerse estrictamente fiel a la neutralidad, Obad-Hai es rival de Ehlonna. Este dios toca la chirimía (un instrumento musical de viento, hecho de madera y con dos lengüetas), por el que recibe su título. Su arma predilecta es el bastón.

Olidammara

Olidammara (o-li-dam-MA-ra), dios de los pícaros, es caótico neutral, y se le da el título de Pícaro risueño. A Olidammara le gustan el vino, las mujeres y las canciones. Es un vagabundo, un bromista y un maestro del disfraz. Tiene pocos templos, pero son muchos los mortales dispuestos a brindar en su nombre. Entre sus fieles suele haber muchos bardos y pícaros. Los dominios relacionados con él son Caos, Suerte y Supercheria. Su arma predilecta es el estoque.

Pelor

Pelor (PE-lor), dios del sol, es neutral bueno, y tiene el título de el Radiante. Este dios es el creador de muchas cosas buenas y también ayuda a los necesitados y se enfrenta a todo lo maligno. Es el dios más venerado entre los humanos corrientes, y sus sacerdotes son recibidos con los brazos abiertos allá donde van. Entre sus fieles hay bardos y exploradores. Los dominios relacionados con el dios son Bien, Curación, Fuerza y Sol. La maza es su arma predilecta.

San Cuthbert

San Cuthbert (san CUZ-bert), dios del justo castigo, es legal neutral, y se le conoce como San Cuthbert del garrote. Este dios exige venganza y un justo castigo para los que infringen la ley. Las criaturas malignas suelen violar las leyes con mayor frecuencia y descaro; por tanto, San Cuthbert prefiere decantarse por el lado del bien (aunque no sea una deidad de alineamiento bueno) y sus clérigos no pueden ser malignos. Los dominios relacionados con él son Destrucción, Fuerza, Ley y Protección. Su arma predilecta es la maza.

Vecna

Vecna (VEC-na), dios de los secretos, es neutral maligno. Se le conoce como Amo de todo lo oculto y secreto, el Dios mutilado y el Susurrado. Vecna gobierna todo aquello que no ha de saberse y la gente desea mantener en secreto. Los dominios relacionados con él son Magia, Mal y Saber. Esta deidad suele aparecer como un liche al que le faltan la mano y el ojo izquierdos. Vecna perdió la mano y el ojo luchando con Kas, su lugarteniente traidor. El arma predilecta de este dios es la daga.

Wee Jas

Wee Jas (GÜI-yas), diosa de la muerte y la magia, es legal neutral. Sus títulos incluyen Dama severa, Diosa bruja, Guardiana de la muerte y Hechicera de rubí. Se trata de una deidad exigente que espera obediencia de sus adoradores. Sus pocos templos están muy alejados unos de otros, pero la diosa cuenta entre sus fieles con muchos hechiceros y magos poderosos (sobre todo nigromantes). Sus dominios relacionados son Ley, Magia y Muerte. Su arma predilecta es la daga.

Yondalla

Yondalla (yon-DA-la), diosa de los medianos, es legal buena. Sus títulos incluyen la Bendita, Protectora y benefactora, y la Matriarca dedicada. Esta deidad es la creadora y protectora de la raza mediana, y propugna que sus miembros vivan en armonía y se defiendan ferozmente de sus enemigos. Sus fieles esperan vivir prósperamente y sin peligro según la doctrina de Yondalla. Los dominios relacionados con ella son Bien, Ley y Protección. La espada corta es su arma predilecta.

Ilustraciones de S. Wood

ESTADÍSTICAS ESENCIALES

Esta sección te dará consejos para determinar el nombre, sexo, edad, altura y peso de tu personaje. Antes de empezar, hazte una idea del trasfondo y personalidad que quieras que tenga y sírvete de ella para añadir detalles que puedan darle más vida.

NOMBRE

Invéntalo o elige uno que se ajuste a la raza y la clase de tu personaje. El Capítulo 2: razas, incluye varios ejemplos de nombres élficos, enanos, gnomos, medianos y orcos (y, por tanto, también semiélficos y semiorcos). El nombre es la mejor manera de empezar a pensar en el trasfondo de tu personaje. Por ejemplo, el nombre de un enano podría ser el mismo que el de un gran héroe de su raza, y el personaje podría querer estar a la altura. Por otro lado, podría tratarse del nombre de un infame cobarde, y el personaje verse obligado a demostrar que no es como su tocayo.

SEXO

Tu personaje puede ser hombre o mujer (varón o hembra).

EDAD

Puedes elegir la edad de tu personaje o decidirla al azar. En caso de elegir, ésta no podrá ser inferior a la edad mínima de la raza y la clase de tu personaje (consulta la tabla 6–4: edad inicial aleatoria). La edad inicial mínima de tu personaje será igual a la mayoría de edad de su raza más el número de dados correspondientes a su raza y clase en la tabla 6–4. Un elfo explorador, por ejemplo, debería tener 116 años como mínimo (una mayoría de edad de 110 años más 6, porque los exploradores elfos tienen un modificador de +6d6).

También puedes usar la tabla 6–4: edad inicial aleatoria, para determinar su edad al azar. La edad inicial determinada al azar de un elfo explorador sería de 110+6d6 años.

TABLA 6-4: EDAD INICIAL ALEATORIA

Raza	Mayoría de edad	Bárbaro Hechicero Pícaro	Bardo Explorador Guerrero Paladín	Clérigo Druida Mago Monje
Humano	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Elfo	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Enano	40 años	+3d6	+5d6	+7d6
Gnomo	40 años	+4d6	+6d6	+9d6
Mediano	20 años	+2d4	+3d6	+4d6
Semielfo	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Semiorco	14 años	+1d4	+1d6	+2d6

A medida que tu personaje vaya envejeciendo, sus puntuaciones de características físicas irán disminuyendo, y las mentales irán aumentando (consulta la tabla 6–5: efectos del envejecimiento). Los efectos de los distintos pasos de envejecimiento son acumulativos; sin embargo, ninguna de las puntuaciones de característica puede verse reducida de este modo por debajo de 1.

Por ejemplo, cuando un humano alcanza los 35 años, sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución se reducen en 1 punto cada una, mientras que las de Inteligencia, Sabiduría y Carisma aumentan en 1. Al alcanzar los 53 años, todas sus puntuaciones de características físicas se reducirán en 2 puntos, mientras que las mentales volverán a aumentar en 1. Hasta ese momento, el envejecimiento habrá hecho que el personaje pierda un total de 3 puntos en Fuerza, Constitución y Destreza y gane 2 en las de Sabiduría, Inteligencia y Carisma.

Cuando un personaje alcanza la edad de venerable, el DM lanza los dados en secreto para determinar su edad máxima, que equivaldrá al número indicado en la columna 'Venerable' de la tabla 6–5: efectos del envejecimiento, más el modificador de la columna 'Edad máxima' de esa misma tabla; a continuación, el DM anotará el resultado, que el jugador no podrá conocer. Cuando un personaje alcanza su edad máxima, muere de viejo durante ese año o al año siguiente (a discreción del DM).

Las edades máximas de la tabla 6–5 corresponden a los personajes jugadores. La mayoría de las personas del mundo muere por culpa de la peste, los accidentes, las infecciones o la violencia antes de llegar a venerables.

TABLA 6–5: EFECTOS DEL ENVEJECIMIENTO

Raza	Mediana edad[1]	Viejo[2]	Venerable[3]	Edad máxima
Humano	35 años	53 años	70 años	+2d20 años
Elfo	175 años	263 años	350 años	+4d% años
Enano	125 años	188 años	250 años	+2d% años
Gnomo	100 años	150 años	200 años	+3d% años
Mediano	50 años	75 años	100 años	+5d20 años
Semielfo	62 años	93 años	125 años	+3d20 años
Semiorco	30 años	45 años	60 años	+2d10 años

[1] –1 a Fue, Con y Des; +1 a Int, Sab y Car.
[2] –2 a Fue, Con y Des; +1 a Int, Sab y Car.
[3] –3 a Fue, Con y Des, +1 a Int, Sab y Car.

ALTURA Y PESO

Elige la altura y el peso de tu personaje según lo que se indica en la descripción de su raza (Capítulo 2) o utilizando los abanicos que se derivan de la tabla 6–6: altura y peso aleatorios. Piensa en lo que las características de tu personaje dicen de su altura y peso. Si el personaje fuera débil, pero ágil, puede ser una persona delgada; si fuera fuerte y recio, podrías verlo como una persona alta o simplemente de gran peso.

Tienes otra opción: tira aleatoriamente la altura y peso con ayuda de la tabla 6–6: altura y peso aleatorios. La tirada de dados de la columna 'Modificador a la altura' indica en cuántas pulgadas supera el personaje la altura base. El resultado de esa tirada, multiplicado por la tirada o cantidad de la columna 'Modificador al peso' indica en cuántas libras supera el personaje el peso base. Por ejemplo: Tordek (un enano) mide 3 pies y 9 pulgadas más 2d4 pulgadas. Su jugador lanza los 2d4 y obtiene un 6; por tanto, Tordek medirá 4 pies y 3 pulgadas. A continuación, su jugador utiliza ese mismo resultado (6) y lo multiplica por 2d6 libras. Al obtener 9 en esta última tirada, Tordek pesará 54 (6 × 9) libras más de las 130 indicadas como base; es decir, un total de 184 libras.

TABLA 6–6: ALTURA Y PESO ALEATORIOS

Raza	Altura base	Modif. a la altura	Peso base	Modif. al peso
Humana	4' 5"	+2d10	85 lb	× (2d4) lb
Humano	4'10"	+2d10	120 lb	× (2d4) lb
Elfa	4' 5"	+2d6	80 lb	× (1d6) lb
Elfo	4' 5"	+2d6	85 lb	× (1d6) lb
Enana	3' 7"	+2d4	100 lb	× (2d6) lb
Enano	3' 9"	+2d4	130 lb	× (2d6) lb
Gnoma	2' 10"	+2d4	35 lb	× 1 lb
Gnomo	3'	+2d4	40 lb	× 1 lb
Mediana	2' 6"	+2d4	25 lb	× 1 lb
Mediano	2' 8"	+2d4	30 lb	× 1 lb
Semielfa	4' 5"	+2d8	80 lb	× (2d4) lb
Semielfo	4' 7"	+2d8	100 lb	× (2d4) lb
Semiorca	4' 5"	+2d12	90 lb	× (2d4) lb
Semiorco	4' 10"	+2d12	130 lb	× (2d4) lb

ASPECTO, PERSONALIDAD Y TRASFONDO

Puedes detallar a tu personaje tanto como quieras, pero probablemente surjan nuevos detalles que desees añadir a los ya existentes a medida que lo interpretes.

ASPECTO

Decide la apariencia de tu personaje usando como punto de partida las descripciones de las razas incluidas en el Capítulo 2. Los personajes con una puntuación elevada en Carisma tenderán a ser más guapos que los que tengan un Carisma bajo, aunque una puntuación alta también podría indicar un aspecto extraño que caracterizase al personaje por una belleza exótica.

Tu personaje puede ser diestro o zurdo.

Puedes usar el aspecto de tu personaje para decir algo acerca de su personalidad o su trasfondo. Por ejemplo:

- A Krusk, el semiorco, le falta parte de una oreja y muestra numerosas cicatrices, resultado de la vida violenta que llevó entre los orcos que lo criaron. Además, lleva un collar del que penden las garras y los colmillos de las bestias que han muerto a sus manos.
- Alhandra, la paladina, lleva la cara interior del antebrazo marcada con el símbolo de Heironeous, como muestra de su devoción.
- Hennet, el hechicero, viste un atuendo variado e improvisado, que cambia de un día para otro, indicando su naturaleza caótica.

PERSONALIDAD

Decide cómo actúa tu personaje, qué le gusta, qué desea conseguir en la vida, qué le da miedo y qué le hace enfurecer. La raza y el alineamiento serán buenos puntos de partida a la hora de decidir su personalidad, pero no conviene limitarse a ellos. Haz que tu enano legal bueno (o lo que sea) sea diferente a todos los demás enanos legales buenos.

Un truco práctico para conseguir una personalidad interesante es incluir algún conflicto en la naturaleza de tu personaje.

Tordek, por ejemplo, es legal, pero también es un poco codicioso, por lo que podría sentirse tentado a robar, siempre que desde su punto de vista la acción estuviera justificada.

Tu personalidad puede cambiar con el tiempo. Los detalles básicos que decidas al crear el personaje no tienen por qué seguirse siempre de manera estricta. Deja que éste crezca y evolucione igual que hace la gente real.

TRASFONDO

Decide cómo ha sido la vida de tu personaje hasta la fecha. Aquí tienes algunas de las preguntas que podrías plantearte acerca de él:

- ¿Por qué se decidió por la vida de aventurero?
- ¿Cómo adquirió su clase? Un guerrero, por ejemplo, podría haber pertenecido a una milicia, venir de una familia de soldados, haber hecho la instrucción en una academia militar o ser completamente autodidacta.
- ¿Dónde consiguió su equipo inicial? ¿Lo fue obteniendo poco a poco? ¿Se lo regalaron sus padres o su mentor? ¿Alguno de sus objetos tiene un significado especial para él?
- ¿Qué es lo peor que le ha sucedido a lo largo de su vida?
- ¿Y lo mejor?
- ¿Sigue manteniendo el contacto con su familia? ¿Qué opinión tienen de él sus familiares?



Naull

Ilustración de T. Lockwood

PERSONAJES A TU MEDIDA

Las reglas de creación de personajes son comunes a todos los jugadores, pero puedes retocarlas a fin de que tu personaje sea único. Sin embargo, todo cambio importante ha de ser aprobado por el DM.

Raza: las reglas de una raza se aplican a la mayoría de sus integrantes, pero no a todos. Por ejemplo, podrías crear un enano que descendiera de unos parias de su raza que vivieran en el exilio. Tu personaje podría haber crecido entre humanos; poseería las cualidades innatas de un enano (mejor Constitución, peor Carisma, visión en la oscuridad y resistencia al veneno y los conjuros) pero no compartiría los rasgos culturales (afinidad con la piedra, bonificador de ataque contra orcos y trasgoides, bonificador de esquiva contra los gigantes, bonificador a las pruebas de Arte y Tasación relacionadas con la piedra o el metal, guerrero como clase predilecta e incluso el conocimiento de la lengua de los enanos). Seguramente puedas convencer a tu DM para que te conceda bonificadores especiales que compensen la pérdida de tus rasgos culturales.

Clase: algunas clases te dan mucha libertad a la hora de personalizar a tu personaje. No obstante, puedes cambiar algunos de tus rasgos de clase, siempre que cuentes con la aprobación del DM. Si, por ejemplo, quisieras interpretar a un guerrero que trabajara de matón para una cofradía de ladrones y tuviera intención de convertirse en un auténtico guardaespaldas, éste podría ser competente sólo con las armas y armaduras permitidas a los pícaros, obtener 4 puntos de habilidad por nivel en lugar de 2 y tener acceso a Averiguar intenciones y Engañar como habilidades de clase. De lo contrario, tu personaje sería un guerrero normal y corriente.

Habilidades y dotes: puedes referirte a tus habilidades, dotes y rasgos de clase como lo haría tu personaje. Lidda, la pícara mediana, dice "Andar de puntillas" en lugar de "Moverse sigilosamente"; por tanto, su jugadora escribe "Andar de puntillas" en la hoja de personaje para referirse a la habilidad Moverse sigilosamente. Ember, monje de profesión, se refiere a esta misma habilidad como "Pisar papel de arroz".

También puedes pensar en otras habilidades poseídas por tu personaje. Tu DM puede consultar las directrices para la creación de habilidades en la *Guía del Dungeon Master.*

Equipo: tu equipo puede tener el aspecto que desees para que se ajuste al estilo de tu personaje. Un mago puede usar como bastón una vara de madera, recta y sencilla, mientras que otro puede llevar uno nudoso, retorcido y repleto de runas talladas.

Tu personaje también puede llevar objetos que no se encuentren en la lista de equipo (consulta el Capítulo 7). Si logras ponerte de acuerdo con el DM acerca de las posibilidades y el precio de un nuevo objeto, tu personaje podrá llevarlo consigo.

A veces, los jugadores ven un arma en una película o leen sobre ella en un libro y quieren que su personaje la utilice. Si no se encontrara en el Capítulo 7, intenta encontrar en la lista otra que sea equivalente. Por ejemplo, la katana (espada de samurái) no se encuentra en la lista, pero tu personaje podría usarla como si fuera una espada bastarda de gran calidad.



Ilustración de A. Swekel

En el mercado de una gran ciudad, los forjadores de armas y armaduras ofrecen un amplio surtido de productos a quienes disponen de oro para comprarlos. En él podrás encontrar espadas, prácticas y resistentes, e incluso algún arma élfica de excepcional calidad. Para aquellos que deseen algo más llamativo que su fiel espada, los alquimistas tienen a la venta ácido, fuego de alquimista y ahumaderas. Hasta los magos (o lo que es más probable, sus intermediarios) venden sus varitas, rollos de pergamino, armas mágicas y demás.

Este capítulo habla de los objetos, tanto mundanos como exóticos, que un personaje podría querer adquirir y de cómo puede conseguirlos (los objetos mágicos se abordan en la *Guía del Dungeon Master*).

CÓMO EQUIPAR A TU PERSONAJE

Normalmente, los personajes principiantes tienen dinero suficiente para comprar las cosas básicas: varias armas, una armadura adecuada para su clase (si es que pueden llevarla) y equipo diverso. A medida que el personaje viva aventuras y obtenga botín, podrá ir adquiriendo un equipo mayor y de mejor calidad. Sin embargo, sus opciones iniciales estarán limitadas al presupuesto de que disponga.

CONJUNTOS INICIALES

Cada clase tiene un conjunto inicial que indica el equipo que se tiene "por defecto" (al igual que otros detalles "por defecto", como las habilidades, dotes, etc.). Si optas por equipar a tu personaje con los objetos del conjunto inicial, puedes personalizarlo un poco cambiando alguna de las cosas de la lista. Tienes total libertad para realizar cambios, siempre y cuando el valor del material elegido no supere al del equipo incluido en la lista del conjunto.

EQUIPO A LA CARTA

En lugar de quedarte con el conjunto inicial que se ofrece a un personaje según la clase concreta que se haya elegido, puedes comprar pieza a pieza tus armas, armadura y equipo. En tal caso, empezarías con una cantidad de dinero determinada al azar dependiendo de tu clase, y podrás decidir en qué gastarlo (consulta la tabla 7–1: oro inicial aleatorio). Como método alternativo, tu DM puede asignar la cantidad media de oro inicial para cada personaje, tal y como se indica en la tabla 7–1.

Tabla 7–1: oro inicial aleatorio

Clase	Cantidad (media)	Clase	Cantidad (media)
Bárbaro	4d4 × 10 (100 po)	Hechicero	3d4 × 10 (75 po)
Bardo	4d4 × 10 (100 po)	Mago	3d4 × 10 (75 po)
Clérigo	5d4 × 10 (125 po)	Monje	5d4 (12 po, 5 pp)
Druida	2d4 × 10 (50 po)	Paladín	6d4 × 10 (150 po)
Explorador	6d4 × 10 (150 po)	Pícaro	5d4 × 10 (125 po)
Guerrero	6d4 × 10 (150 po)		

Se debe tener presente que comprar el equipo inicial de este modo es una abstracción. No es que tu personaje entre en una tienda con montones de dinero y lo compre todo de golpe en un mismo sitio, sino que es un proceso. Los objetos que posee pueden ser: regalos de su familia, equipo entregado por un superior o jefe suyo, material conservado desde la instrucción militar que hubiera podido recibir, botín obtenido a través de toda suerte de artimañas, u otras posibilidades.

Supón que tu personaje posee como mínimo una muda de ropa, que puedes elegir entre las siguientes: la de artesano, la de artista, la de erudito, la de monje, la de montaraz, la de plebeyo y la de viajero (consulta 'Indumentaria', en la pág. 131).



DISPONIBILIDAD

Se supone que todos los objetos descritos en este capítulo están disponibles para los PJs que tengan recursos para comprarlos. Muchos de estos artículos son caros y poco frecuentes, y no podrás encontrarlos en los estantes de la tienda de una plaza. Sin embargo, un PJ con dinero suficiente para comprar un artículo caro suele dar con un vendedor y conseguir lo que busca.

Si deseas adquirir algo que no esté descrito en este capítulo, la regla general es que podrás obtener cualquier cosa cuyo precio no supere las 3.000 po. Comprar algo más caro, como una *espada larga +2*, implica desplazarse hasta una gran ciudad en la que haya cosas raras a la venta, llegar a un acuerdo con alguien que fabrique el objeto o pueda conseguirlo, o pagar un precio exorbitante a un mercader que te haga el favor especial de conseguir lo que deseas.

Dependiendo del lugar del mundo de fantasía en que te encuentres, conseguir objetos que cuesten más de 3.000 po puede ser más o menos complicado. En un pueblo pequeño, por ejemplo, resultaría prácticamente imposible dar con alguien que pudiera hacer una armadura completa por encargo. El DM decidirá qué cosas puedes conseguir y cuáles están fuera de tu alcance dependiendo de dónde te encuentres y de cómo prefiera dirigir él su mundo de juego.

RIQUEZA Y DINERO

Los aventureros se hallan entre las pocas personas que suelen comprar con dinero. La clase campesina suele comerciar en especie, recurriendo al trueque para obtener lo que necesitan y pagando sus impuestos en grano y queso. Los miembros de la nobleza comercian principalmente con derechos legales (como los que permiten explotar una mina, un puerto o una granja) o con lingotes de oro, midiendo el metal precioso en libras en lugar de en monedas.

MONEDAS

La moneda que los aventureros usarán con mayor frecuencia será la pieza de oro (po). Con una de ellas podrías comprar una bolsa para colgar al cinto, 50' de cuerda de cáñamo o una cabra. Un artesano cualificado (aunque no uno excepcional) podría ganar una pieza de oro al día. La pieza de oro es la unidad estándar usada para medir la riqueza. Cuando los mercaderes negocian productos o servicios por valor de cientos o miles de piezas de oro, la transacción no suele conllevar el intercambio de esa cantidad de monedas. La pieza de oro sólo es la medida estándar del valor; en realidad, el intercambio se lleva a cabo en lingotes de oro, cartas de crédito u objetos de valor.

La moneda predominante entre los plebeyos es la pieza de plata (pp) y 10 de ellas equivalen a una pieza de oro. Una pieza de plata paga el jornal de un campesino, una lámpara corriente o una comida pobre a base de pan, nabos cocidos, cebolla y agua.

Cada pieza de plata equivale a 10 piezas de cobre (pc). Con una de cobre puedes comprar una vela, una antorcha o un trozo de tiza. Las piezas de cobre son muy comunes entre jornaleros y mendigos.

Además de las monedas de cobre, plata y oro, usadas a diario por la gente, los mercaderes también reconocen las piezas de platino (ppt), que equivalen a 10 po cada una. Las monedas de este tipo no suelen circular mucho, pero los aventureros las encuentran de vez en cuando como parte de antiguos tesoros.

Una moneda corriente pesa la tercera parte de una onza (más o menos, 50 hacen una libra) y tiene el tamaño exacto de la que aparece en la ilustración de la pág. 168.

TABLA 7–2: MONEDAS

		Valor de cambio			
		pc	pp	po	ppt
Pieza de cobre (pc)	=	1	1/10	1/100	1/1.000
Pieza de plata (pp)	=	10	1	1/10	1/100
Pieza de oro (po)	=	100	10	1	1/10
Pieza de platino (ppt)	=	1.000	100	10	1

RIQUEZAS DISTINTAS DEL DINERO

La mayor parte de la riqueza no se tiene en forma de moneda, sino en forma de ganado, grano, tierras y derecho a recaudar impuestos o a explotar recursos (como una mina o un bosque). Las joyas y piedras preciosas también se consideran bienes muebles.

Comercio

Los gremios, nobles y reyes se encargan de regular el comercio. A las compañías concesionarias se les conceden derechos que les permiten comerciar a lo largo de unas determinadas rutas, enviar navíos mercantes a varios puertos, comprar y vender ciertos productos o construir presas que proporcionen energía a los molinos. Los gremios establecen los precios de los productos o servicios que controlan y deciden quién puede ofrecerlos y quién no. Los mercaderes suelen intercambiar productos sin recurrir a la moneda; para que te sirva de ejemplo, en la tabla 7–3: productos comerciales se presentan algunos ejemplos de mercancías.

TABLA 7–3: PRODUCTOS COMERCIALES

Precio	Objeto
1 pc	Una libra de trigo
2 pc	Una libra de harina, o una gallina
1 pp	Una libra de hierro
5 pp	Una libra de tabaco o cobre
1 po	Una libra de canela o una cabra
2 po	Una libra de jengibre o pimienta, o una oveja
3 po	Un cerdo
4 po	Una yarda cuadrada de lino
5 po	Una libra de sal o plata
10 po	Una yarda cuadrada de seda o una vaca
15 po	Una libra de azafrán o clavo, o un buey
50 po	Una libra de oro
500 po	Una libra de platino

VENDER EL BOTÍN

Por lo general, puedes vender cualquier cosa a la mitad del precio indicado para ese tipo de producto. Por ejemplo, los personajes que quisieran mejorar sus armas y armaduras podrían vender su viejo equipo obteniendo la mitad de lo que éste les costó.

Las mercancías son la excepción a la regla de la mitad de precio. En este sentido, las mercancías son objetos de valor canjeables como si de efectivo se tratara. El trigo, la harina, la tela y los metales preciosos son mercancías, y son usados directamente por los mercaderes en lugar de las monedas (consulta la tabla 7–3: productos comerciales). Evidentemente, los mercaderes pueden vender bienes de este tipo a un precio ligeramente superior al que pagan por ellos, pero la diferencia será tan pequeña que no tendrás que preocuparte por ello.

ARMAS

Las armas de un personaje ayudan a determinar lo capaz que es de afrontar distintas situaciones de combate. Consulta la tabla 7–5: armas, para ver las características de varias armas.

CATEGORÍAS DE LAS ARMAS

Las armas se agrupan en varios tipos de categorías interrelacionadas. Las categorías tienen que ver con qué entrenamiento es necesario para ser competente en el uso del arma (sencilla, marcial o exótica), la utilidad de ésta en combate cerrado (cuerpo a cuerpo) o en ataque a distancia (que incluye tanto armas arrojadizas como de proyectil), su manejabilidad (ligera, a una mano o a dos manos) y el tamaño del arma (Pequeña, Mediana o Grande).

Armas sencillas, marciales y exóticas: todo personaje es competente con la totalidad de armas sencillas, a excepción de los druidas, magos, monjes y pícaros. Los bárbaros, exploradores, guerreros y paladines son competentes con todas las armas sencillas y marciales. Los personajes de las demás clases son competentes con varias armas, principalmente sencillas y quizá también alguna marcial o incluso exótica. Un personaje que utilice un arma con la que no sea competente sufre un penalizador –4 en las tiradas de ataque.

Armas de cuerpo a cuerpo y de ataque a distancia: las armas de cuerpo a cuerpo se utilizan para atacar en combate cerrado, aunque algunas de ellas también pueden lanzarse. Las armas de ataque a distancia incluyen a las armas arrojadizas y a las de proyectil, y resultan ineficaces en el cuerpo a cuerpo.

Armas de alcance: las bisarmas, cadenas armadas, gujas, lanzas de caballería, lanzas largas, látigos y roncas son armas de alcance. Un arma de

alcance es un arma de cuerpo a cuerpo que permite a su esgrimidor atacar a objetivos que no estén adyacentes a él. La mayoría de las armas de alcance descritas en este capítulo doblan el alcance natural del esgrimidor, lo cual quiere decir que un esgrimidor Pequeño o Mediano normal puede atacar a una criatura a 10' de distancia, pero no a una criatura en una casilla adyacente. Un personaje Grande típico que esgrima un arma de alcance del tamaño apropiado puede atacar a una criatura que esté a 15 o 20' de distancia, peor no a criaturas adyacentes o a 10' de distancia.

Armas dobles: bastones, espadas de dos hojas, hachas dobles orcas, mangüales dobles, martillos ganchudos gnomos y urgrosh enanos son armas dobles. Un personaje puede luchar con ambos extremos de un arma doble tal y como si estuviese luchando con dos armas, pero al hacerlo incurre en los penalizadores de ataque normalmente asociados al combate con dos armas, tal y como si estuviese esgrimiendo un arma a una mano y un arma ligera (consulta 'Combatir con dos armas', pág. 155). El personaje también puede elegir utilizar un arma doble a dos manos, atacando solamente con uno de sus extremos. La mayoría de los magos que esgrimen bastones lo hacen de este modo. Una criatura que lleve un arma doble en una mano (como un humano que esgrima una espada de dos hojas Pequeña) no puede utilizarla como arma doble, por lo que sólo un extremo del arma puede ser utilizado en cada asalto.

Armas arrojadizas: las clavas, dagas, dardos, lanzas, lanzas cortas, hachas arrojadizas, jabalinas, martillos ligeros, redes, shurikens y tridentes son armas arrojadizas. El esgrimidor aplica su bonificador de Fuerza al daño causado por las armas arrojadizas (salvo para las armas deflagradoras, como un vial de ácido; consulta 'Lanzar armas deflagradoras', pág. 158).

Es posible arrojar un arma que no ha sido diseñada para ser lanzada (esto es, un arma de cuerpo a cuerpo que no tenga un valor numérico en la columna de 'Incremento de distancia' en la tabla 7–5), pero un personaje que lo haga sufre un penalizador –4 a su tirada de ataque. Arrojar un arma ligera o a una mano es una acción estándar, mientras que arrojar un arma a dos manos es una acción de asalto completo. Sin importar el tipo de arma, un ataque de este tipo sólo provoca una amenaza (y un posible impacto crítico) con una tirada de 20 natural, y causa doble daño con un impacto crítico. Un arma utilizada de este modo tiene un incremento de distancia de 10'.

Armas de proyectil: los arcos cortos, arcos cortos compuestos, arcos largos, arcos largos compuestos, ballestas, ballestas ligeras, ballestas de mano, ballestas pesadas, ballestas de repetición y hondas son armas de proyectil. La mayoría de las armas de proyectil requieren dos manos para su uso (consulta la descripción de cada arma más adelante en este capítulo). Un personaje no aplica su bonificador de Fuerza en las tiradas de daño con un arma de proyectil salvo que sea un arco corto compuesto o un arco largo compuesto construidos especialmente, o una honda. Si el personaje tiene un penalizador por una baja Fuerza, éste se aplicará a las tiradas de daño cuando utilice cualquier tipo de arco o una honda.

Munición: las armas de proyectil utilizan munición: balas (para las hondas), flechas (para los arcos) o virotes (para las ballestas). Cuando utilice un arco, un personaje puede sacar la munición como acción gratuita; las ballestas y hondas requieren una acción para ser recargadas. Normalmente, la munición que impacta en un objetivo queda destruida o inútil, mientras que la munición normal que falla tiene un 50% de posibilidades de quedar destruida o perderse.

Aunque son armas arrojadizas, los shuriken son considerados munición a efectos de sacarlos para lanzarlos, hacer versiones de gran calidad o especiales de ellos (consulta 'Armas de gran calidad', más adelante), o ver qué les sucede después de ser lanzados.

Armas de cuerpo a cuerpo ligeras, a una mano y a dos manos: estos términos son una medida del esfuerzo que requiere esgrimir un arma en combate, que indica si un arma de cuerpo a cuerpo, cuando es esgrimida por un personaje de la categoría de tamaño del arma, se considera arma ligera, arma a una mano o arma a dos manos.

Ligera: un arma ligera se utiliza con una mano, es más fácil de usar en la mano torpe que un arma a una mano, y puede ser utilizada mientras se participa en una presa. Suma el bonificador de Fuerza del esgrimidor (si lo hay) a las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo con un arma ligera si está siendo usada con la mano hábil, o la mitad del bonificador si se usa con la mano torpe. Utilizar las dos manos para esgrimir un arma ligera no proporciona ninguna ventaja en el daño, y el bonificador de Fuerza se seguirá aplicando solamente como si el esgrimidor la llevara en su mano hábil.

Un impacto sin arma siempre se considera un arma ligera.

A una mano: un arma a una mano puede ser utilizada tanto en la mano hábil como en la mano torpe. Suma el bonificador de Fuerza del esgrimidor a las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo con un arma a una mano si está siendo usada con la mano hábil, o la mitad del bonificador si se usa con la mano torpe. Si un arma a una mano es esgrimida con las dos manos durante un combate cuerpo a cuerpo, se sumará a las tiradas de daño una vez y media el bonificador de Fuerza del personaje.

A dos manos: para utilizar con efectividad un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos son necesarias ambas manos. Suma una vez y media el bonificador de Fuerza del personaje a las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo con armas de este tipo.

Tamaño del arma: cada arma tiene una categoría de tamaño, como Pequeña, Mediana o Grande. Esta indicación señala el tamaño de la criatura para la cual fue diseñada el arma. Un espadón Pequeño es un espadón fabricado para una criatura Pequeña, como un mediano. Una espada larga Mediana es una espada larga diseñada para una criatura Mediana, como un elfo. Un arco corto Grande es un arco corto fabricado para una criatura Grande, como un ogro.

La categoría de tamaño de un arma no es lo mismo que su tamaño como objeto. Por ejemplo, una daga Mediana (adecuada para un personaje Mediano) es un objeto Menudo (consulta la tabla 9–10: tamaño y CA de los objetos, pág. 166). La categoría de tamaño de un arma va unida al tamaño del esgrimidor para el que se creó. En general, un arma ligera (como una daga) es un objeto dos categorías de tamaño más pequeño que su esgrimidor, un arma a una mano (como una espada larga) es un objeto una categoría de tamaño más pequeño que su esgrimidor, y un arma a dos manos (como un espadón) es un arma de la misma categoría de tamaño que su esgrimidor.

Armas de tamaño no apropiado: una criatura no puede darle el uso óptimo a un arma que no sea de un tamaño adecuado al suyo. Se aplica un penalizador –2 acumulativo a las tiradas de ataque por cada categoría de tamaño que haya entre el tamaño para el que fue creada un arma y el tamaño de su esgrimidor actual. Así, un humano que utilice una daga Pequeña recibe un penalizador –2 a las tiradas de ataque (una categoría de tamaño de diferencia), y un ogro que esgrima una espada larga Pequeña sufrirá un penalizador –4 (dos categorías de tamaño de diferencia). Si la criatura no es competente con el arma (por ejemplo, un mago tratando de esgrimir un hacha de batalla Pequeña), también se aplica el penalizador –4 por no ser competente.

El esfuerzo necesario para utilizar un arma (sin importar que ésta haya sido creada como ligera, a una mano o a dos manos para un esgrimidor determinado) también varía en un paso por cada categoría de tamaño de diferencia entre el tamaño del esgrimidor y el tamaño de la criatura para la cual fue creada el arma. Por ejemplo, un espadón Pequeño (un arma a dos manos para una criatura Pequeña) es considerada un arma a una mano para una criatura Mediana, o un arma ligera para una criatura Grande. Inversamente, una daga Grande (un arma ligera para una criatura Grande) es considerada como un arma a una mano para una criatura Mediana o un arma a dos manos para una criatura Pequeña. Si debido a ello el indicador del arma cambia a un término diferente a ligero, a una mano o a dos manos, la criatura es incapaz de esgrimir el arma.

Armas improvisadas: a veces se utilizan en el combate objetos que ni remotamente se han construido pensando en él. La gente lucha con cualquier cosa, desde botellas rotas hasta patas de sillas o tirándose las jarras. Ya que estos objetos no están diseñados para ese uso, cualquier criatura que utilice uno de ellos en combate lo hará como si no fuese competente en él, recibiendo un penalizador –4 a las tiradas de ataque con dicho objeto. Para determinar la categoría de tamaño y el daño apropiado para un arma improvisada, el DM debe comparar su tamaño relativo y su daño potencial con la lista de armas para encontrar un parecido razonable. Por ejemplo, la pata de una mesa es parecida a una clava, mientras que una botella rota puede considerarse similar a una daga. Un arma improvisada produce una amenaza (y un posible impacto crítico) con una tirada sin modificar de 20, e inflige doble daño en caso de impacto crítico. Un arma arrojadiza improvisada tiene un incremento de distancia de 10'.

CUALIDADES DE LAS ARMAS

El arma que utiliza un personaje da pistas acerca de quién es. Probablemente quieras tener tanto un arma de cuerpo a cuerpo como una de ataque a distancia. Si no puedes permitirte ambas, tendrás que decidir cuál de las dos es más importante para ti.

El tipo del arma que elijas determinará el modo en que tu personaje podrá blandirla (con una o dos manos) y cuánto daño infligirá con ella. Las armas a dos manos infligen más daño que las armas a una mano, pero tienen el inconveniente de que te impiden usar escudo, por lo que obtener una cosa requiere sacrificar la otra.

El número de armas con las cuales es competente tu personaje depende de su raza y clase. Un personaje puede también hacerse competente con armas adicionales eligiendo las dotes apropiadas. Consulta Competencia con arma exótica (pág. 92), Competencia con arma marcial (pág. 93) y Competencia con arma sencilla (pág. 93).

Las mejores armas suelen ser más caras, pero "caro" no siempre significa "mejor". Por ejemplo, un estoque es más caro que una espada larga, pero en manos de un hábil pícaro que tenga la dote de Sutileza con las armas, el estoque es un arma terrible. Sin embargo, para un guerrero típico, la espada larga es mucho mejor.

Cuando elijas las armas de tu personaje, ten en cuenta los siguientes factores (que cuentan con su propia columna en la tabla 7–5: armas).

Precio: éste es el precio del arma en piezas de oro (po) o piezas de plata (pp). El precio incluye el equipo diverso que suele acompañar al arma, como la vaina de una espada o el carcaj de unas flechas. El precio es el mismo para las versiones Pequeña o Mediana del arma. Una versión Grande cuesta el doble del precio indicado.

Daño: esta columna indica el daño que infliges con un arma cuando logras acertar con ella. La columna señalada como "Daño (P)" es para las armas Pequeñas, como las que suelen esgrimir gnomos y medianos. La columna indicada como "Daño (M)" es para armas Medianas, como las que normalmente esgrimen elfos, enanos, humanos, semielfos y semiorcos. Si se indican dos tipos de daño (como "1d6/1d6" en el caso del bastón), el arma en cuestión es un arma doble (consulta 'Armas dobles', más arriba, y 'Combatir con dos armas', pág. 155). El segundo daño indicado corresponde al del ataque adicional.

La tabla 7–4: daño de armas Menudas y Grandes proporciona los valores del daño para armas de estos tamaños. Por ejemplo, una espada larga Menuda (como la que puede llevar un guerrero mediano o gnomo bajo los efectos de un conjuro de *reducir persona*) inflige 1d4 puntos de daño, mientras que una gran hacha Grande (como la esgrimida por un semiorco bárbaro bajo los efectos de un conjuro de *agrandar persona*) inflige 3d6 puntos de daño.

La *Guía del Dungeon Master* contiene más información sobre las armas y el combate para criaturas de tamaño menor que Pequeño o mayor de Mediano.

TABLA 7–4: DAÑO DE ARMAS MENUDAS Y GRANDES

Daño del arma Mediana	Daño del arma Menuda	Daño del arma Grande
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Crítico: esta columna indica el modo en que se usa el arma con respecto a las reglas de golpes críticos. Cuando logres dar un golpe crítico, realizarás la tirada de daño (aplicando todos sus modificadores cada vez) dos, tres o cuatro veces (según se indique en el multiplicador del crítico), y sumarás todos los resultados para calcular el daño.

Excepción: los bonificadores al daño representados como dados adicionales, como los correspondientes a un ataque furtivo o una espada flamígera, no se multiplican al asestar un golpe crítico.

×2: el arma inflige el doble de daño con un golpe crítico.

×3: el arma inflige el triple de daño con un golpe crítico.

×3/×4: una cabeza de esta arma doble inflige el triple de daño con un golpe crítico; la otra inflige el cuádruple de daño con un golpe crítico.

×4: el arma inflige el cuádruple de daño con un golpe crítico.

19-20/×2: esta arma genera una amenaza (un posible crítico) con un resultado natural de 19 ó 20 (no sólo con 20) e inflige el doble de daño con un golpe crítico (el arma tiene un rango de amenaza de 19-20).

18-20/×2: esta arma genera una amenaza (un posible crítico) con un resultado natural de 18, 19 ó 20 (no sólo con 20) e inflige el doble de daño con un golpe crítico (el arma tiene un rango de amenaza de 18-20).

Incremento de distancia: todo ataque realizado a una distancia inferior a ésta no será penalizado por culpa de la lejanía; por tanto, la flecha de un arco corto (con un incremento de distancia de 60') podrá golpear sin penalización a enemigos situados a un máximo de 59'. Sin embargo, cada incremento de distancia impondrá un penalizador –2 acumulativo a la tirada de ataque. Un arquero que disparase su arco corto contra un blanco situado a 200' sufriría un penalizador –6 al ataque (200' implica tres incrementos de distancia, pero no llega a los cuatro). Las armas arrojadizas, como las jabalinas, tienen un alcance máximo de cinco incrementos de distancia; las de proyectil, como los arcos, pueden disparar llegando hasta los diez incrementos.

Peso: esta columna te indica el peso de una versión Mediana del arma. Reduce a la mitad esta cifra para las armas Pequeñas, y dóblala para las armas Grandes.

Tipo: las armas están clasificadas según el tipo de daño que infligen: contundentes, perforantes y cortantes. Algunos monstruos pueden ser total o parcialmente inmunes a ataques efectuados con ciertos tipos de armas. Por ejemplo, los esqueletos sufren sólo la mitad del daño infligido por las armas cortantes y las perforantes.

Algunas armas infligen daño de varios tipos (por ejemplo, la maza de armas, que causa daño contundente y perforante). Si un arma es de dos tipos, el daño que causa no es la mitad de un tipo y la mitad de otro, sino que todo el daño es considerado como de los dos tipos. Así, una criatura tendría que ser inmune a ambos tipos de daño para ignorar cualquier parte del daño de dicha arma.

En otros casos un arma puede infligir uno de dos tipos de daño (como una daga, que puede infligir daño perforante o cortante). En una situación en que el tipo de daño sea relevante, el esgrimidor puede elegir qué tipo de daño causar con un arma de este tipo.

Especial: algunas armas poseen características especiales. Consulta las descripciones individuales de las armas.

DESCRIPCIONES DE ARMAS

Las armas de la tabla 7–5: armas se describen a continuación, junto con cualquier opción especial que tenga el esgrimidor (tú) cuando las use. Las armas deflagradoras, están descritas en la sección 'Sustancias y objetos especiales' en la pág. 128.

Alabarda: normalmente, se golpea con la cabeza de hacha de la alabarda, aunque la punta de su extremo suele resultar muy útil contra oponentes que estén cargando. Si preparas una acción para posicionar la alabarda contra una carga, infliges doble daño con un impacto con éxito contra el oponente que cargue.

Gracias al gancho que hay al otro lado del hacha, también puedes usarla para llevar a cabo ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándola.

Alfanjón: la curvatura de esta espada, que básicamente es una cimitarra a dos manos, hace que su filo resulte más cortante.

Arco corto: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Puedes utilizar un arco corto a lomos de una montura. Si tienes un penalizador por una Fuerza baja, debes aplicarlo a las tiradas de daño cuando uses un arco corto. Si tienes un bonificador por una Fuerza alta, puedes aplicarlo a las tiradas de daño cuando uses un arco corto compuesto (a continuación), pero no un arco corto normal.

Arco corto compuesto: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Puedes usar este arma a lomos de una montura. Los arcos compuestos están hechos de material forrado (ya sea cuerno, madera o hueso) y se construyen conservando el reviro; es decir, que mantienen su forma arqueada aún cuando no están tensados. Todos los arcos compuestos se fabrican pensando en una fuerza determinada (esto es, cada uno requiere un modificador mínimo de Fuerza para poder ser competente en él). Si tu bonificador de Fuerza es menor que el índice de fuerza del arco compuesto, no podrás utilizarlo de manera efectiva, por lo que sufres un penalizador –2 en los ataques que realices con él. El arco corto compuesto por defecto requiere un bonificador de Fuerza de +0 o superior para poder ser competente con él. Un arco corto compuesto puede construirse con un índice de fuerza mayor (que representa un tensado mayor de lo normal) para aprovechar al máximo una Fuerza superior a la media; este rasgo te permite sumar tu bonificador de Fuerza al daño, hasta el bonificador máximo indicado para el arco. Cada punto de bonificador de Fuerza que permita el arco suma 75 po de oro al precio. Así, un arco corto compuesto (bonificador +1 Fue) costaría 150 po, mientras que un arco corto compuesto (bonificador +4 Fue) costaría 375 po.

Por ejemplo, Tordek tiene un bonificador +2 de Fuerza. Con un arco corto compuesto normal no recibiría ningún modificador a las tiradas de daño. Por 150 po puede comprar un arco largo compuesto (bonificador +1 Fue), que le permite sumar +1 a sus tiradas de daño. Por 225 po, puede comprar uno que le permita sumar totalmente su bonificador +2 de Fuerza. No obstante, aunque pagase 300 po un arco corto compuesto (bonificador +3 de Fuerza), seguiría obteniendo sólo un bonificador +2 en las tiradas de daño y además recibiría un penalizador –2 en los ataques con el, ya que su Fuerza no es suficiente como para utilizar todo el potencial del arco. En otras palabras, el arco no puede proporcionarle un bonificador más alto del que él posea.

A efectos de competencia con arma y dotes similares, un arco corto compuesto es considerado como un arco corto. Así, si tienes Soltura con un arma (arco corto), esta dote se aplica tanto a los arcos cortos como a los arcos cortos compuestos.

Arco largo: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Este arma es demasiado grande para usarla a lomos de una montura. Si tienes un penalizador por una Fuerza baja, debes aplicarlo a las tiradas de daño cuando uses un arco largo. Si tienes un bonificador por una Fuerza alta, puedes aplicarlo a las tiradas de daño cuando uses un arco largo compuesto (a continuación), pero no con un arco largo normal.

Arco largo compuesto: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Puedes usar este arma a lomos de una montura. Los arcos compuestos están hechos de material forrado (ya sea cuerno, madera o hueso) y se construyen conservando el reviro; es decir, que mantienen su forma arqueada aún cuando no están tensados. Todos los arcos compuestos se fabrican pensando en una fuerza determinada (esto es, cada uno requiere un modificador mínimo de Fuerza para poder ser competente en él). Si tu bonificador de Fuerza es menor que el índice de fuerza del arco compuesto, no podrás utilizarlo de manera efectiva, por lo que recibes un penalizador –2 en los ataques que realices con él. El arco largo compuesto por defecto requiere un bonificador de Fuerza de +0 o superior para poder ser competente con él. Un arco largo compuesto puede construirse con un índice de fuerza mayor (que representa un tensado mayor de lo normal) para aprovechar al máximo una Fuerza superior a la media; este rasgo te permite sumar tu bonificador de Fuerza al daño, hasta el bonificador máximo indicado para el arco. Cada punto de bonificador de Fuerza que permita el arco suma 100 po de oro al precio. Así, un arco largo compuesto (bonificador +1 Fue) costaría 200 po, mientras que un arco largo compuesto (bonificador +4 Fue) costaría 500 po.

Por ejemplo, Tordek tiene un bonificador +2 de Fuerza. Con un arco largo compuesto normal, no recibiría ningún modificador a las tiradas de daño. Por 200 po puede comprar un arco largo compuesto (bonificador +1 Fue), que le permite sumar +1 a sus tiradas de daño. Por 300 po, puede comprar uno que le permita sumar totalmente su bonificador +2 de Fuerza. No

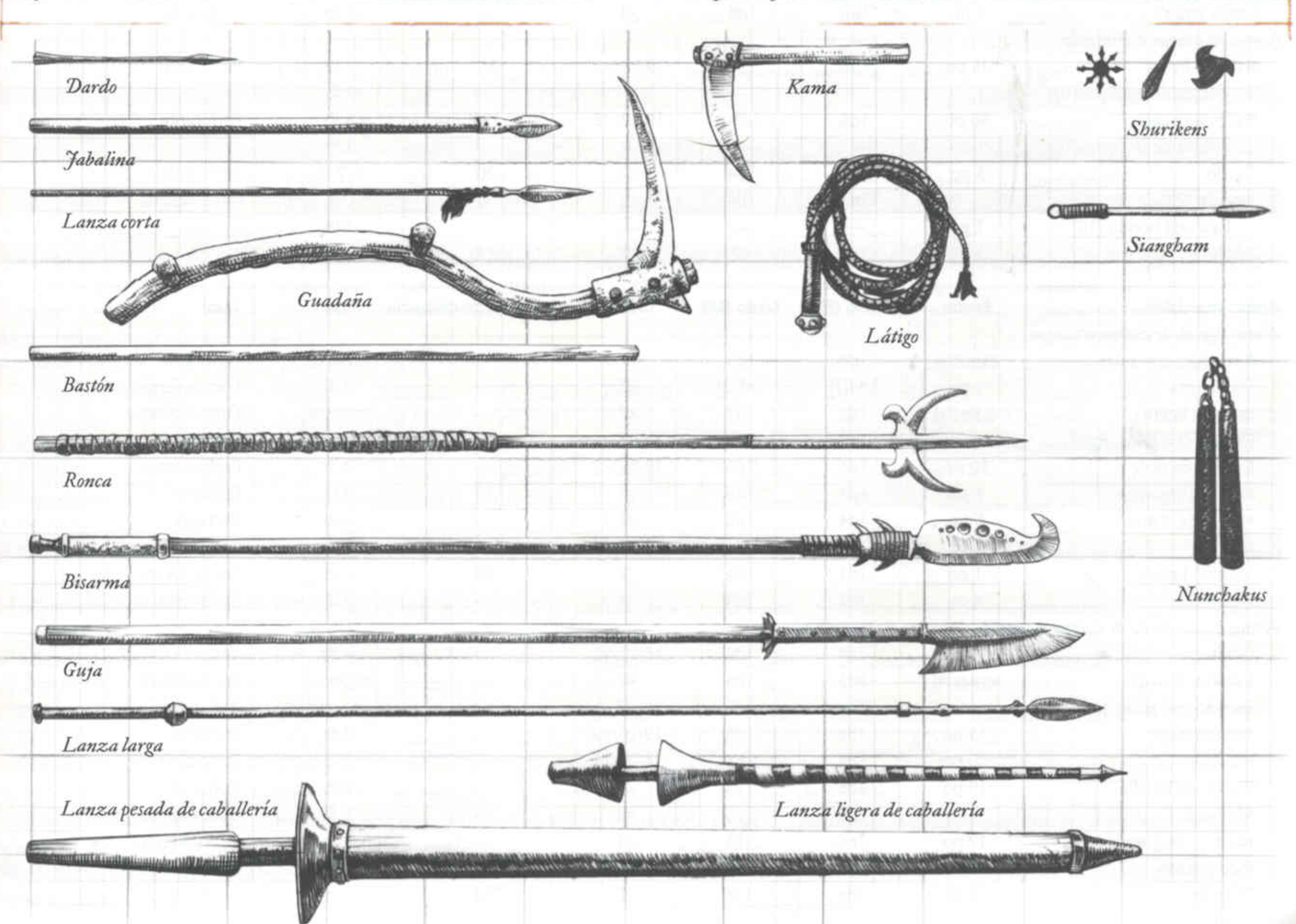


Ilustración de L. Grant-West

obstante, aunque pagase 400 po un arco largo compuesto (bonificador +3 de Fuerza), seguiría obteniendo sólo un bonificador +2 en las tiradas de daño y además recibiría un penalizador –2 en los ataques con el, ya que su Fuerza no es suficiente como para utilizar todo el potencial del arco. En otras palabras, el arco no puede proporcionarle un bonificador más alto del que él posea.

A efectos de competencia con arma y dotes similares, un arco largo compuesto es considerado como un arco largo. Así, si tienes Soltura con un arma (arco largo), esta dote se aplica tanto a los arcos largos como a los arcos largos compuestos.

Armadura con púas: es posible añadir púas a tu armadura, que pueden infligir daño en una presa o como ataque independiente. Consulta 'Armadura', más adelante en este capítulo.

Balas para honda: estos proyectiles, conocidos por el nombre de bala o plomo, son esferas de plomo, y pesan mucho más que las piedras del mismo tamaño. Se venden en bolsas de cuero con capacidad para 10 unidades. Una bala que golpee su blanco queda destruida; las que fallan tienen un 50% de perderse o quedar destrozados.

Ballesta de mano: esta arma exótica es muy común entre pícaros y demás personas que prefieren el sigilo a la fuerza. Las ballestas de mano se arman con la mano. Cargar una ballesta de mano cuenta como acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad.

Puedes disparar una ballesta de mano a una mano sin penalizador, pero no recargarla. Puedes disparar una ballesta de mano con cada mano, pero recibes un penalizador en las tiradas de ataque como si estuvieras

TABLA 7–5: ARMAS

Armas sencillas	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso[1]	Tipo[2]
Ataques sin arma							
Guantelete	2 po	1d2	1d3	×2	—	1 lb	Contundente
Impacto sin arma	—	1d2[3]	1d3[3]	×2	—	—	Contundente
Armas ligeras de cuerpo a cuerpo							
Daga	2 po	1d3	1d4	19-20/×2	10'	1 lb	Cortante o Perforante
Guantelete armado	5 po	1d3	1d4	×2	—	1 lb	Perforante
Hoz	6 po	1d4	1d6	×2	—	2 lb	Cortante
Maza ligera	5 po	1d4	1d6	×2	—	4 lb	Contundente
Puñal	2 po	1d3	1d4	×3	—	1 lb	Perforante
Armas a una mano de cuerpo a cuerpo							
Clava	—	1d4	1d6	×2	10'	3 lb	Contundente
Maza de armas	8 po	1d6	1d8	×2	—	6 lb	Contundente y Perforante
Maza pesada	12 po	1d6	1d8	×2	—	8 lb	Contundente
Lanza corta	1 po	1d4	1d6	×2	20'	3 lb	Perforante
Armas a dos manos de cuerpo a cuerpo							
Bastón[5]	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	4 lb	Contundente
Lanza	2 po	1d6	1d8	×3	20'	6 lb	Perforante
Lanza larga[4]	5 po	1d6	1d8	×3	—	9 lb	Perforante
Armas de ataque a distancia							
Ballesta ligera	35 po	1d6	1d8	19-20/×2	80'	4 lb	Perforante
Virotes de ballesta (10)	1 po	—	—	—	—	1 lb	—
Ballesta pesada	50 po	1d8	1d10	19-20/×2	120'	8 lb	Perforante
Virotes de ballesta (10)	1 po	—	—	—	—	1 lb	—
Dardo	5 pp	1d3	1d4	×2	20'	1/2 lb	Perforante
Honda	—	1d3	1d4	×2	50'	0 lb	Contundente
Balas de honda (10)	1 pp	—	—	—	—	5 lb	—
Jabalina	1 po	1d6	×2	30'	2 lb	Perforante	

Armas marciales	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso[1]	Tipo[2]
Armas ligeras de cuerpo a cuerpo							
Armadura con púas	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	Perforante
Cachiporra	1 po	1d4[3]	1d6[3]	×2	—	2 lb	Contundente
Escudo, ligero	especial	1d2	1d3	×2	—	especial	Contundente
Escudo con púas, ligero	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	Perforante
Espada corta	10 po	1d4	1d6	19-20/×2	—	2 lb	Perforante
Hacha arrojadiza	8 po	1d4	1d6	×2	10'	2 lb	Cortante
Hacha de mano	6 po	1d4	1d6	×3	—	3 lb	Cortante
Kukri	8 po	1d3	1d4	18-20/×2	—	2 lb	Cortante
Martillo ligero	1 po	1d3	1d4	×2	20'	2 lb	Contundente
Pico ligero	4 po	1d3	1d4	×4	—	3 lb	Perforante
Armas a una mano de cuerpo a cuerpo							
Cimitarra	15 po	1d4	1d6	18-20/×2	—	4 lb	Cortante
Escudo, pesado	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	Contundente
Escudo con púas, pesado	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	Perforante
Espada larga	15 po	1d6	1d8	19-20/×2	—	4 lb	Cortante
Estoque	20 po	1d4	1d6	18-20/×2	—	2 lb	Perforante
Hacha de batalla	10 po	1d6	1d8	×3	—	6 lb	Cortante
Mangual	8 po	1d6	1d8	×2	—	5 lb	Contundente
Martillo de guerra	12 po	1d6	1d8	×3	—	5 lb	Contundente
Pico pesado	8 po	1d4	1d6	×4	—	6 lb	Perforante
Tridente	15 po	1d6	1d8	×2	10'	4 lb	Perforante

atacando con dos armas (consulta la tabla 8–8: penalizadores por combatir con dos armas, pág. 155).

Ballesta de repetición: la ballesta de repetición (tanto ligera como pesada) tiene capacidad para cinco virotes. Mientras quede munición, puedes recargarla simplemente accionando la palanca de recarga (una acción gratuita). Cargar una nueva caja de cinco virotes cuenta como una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Puedes disparar una ballesta de repetición a una mano, o disparar con una ballesta de repetición en cada mano igual que harías con una ballesta normal del mismo tamaño. No obstante, necesitas ambas manos para poder utilizar la palanca de recarga y también para cargar una nueva caja de virotes.

Ballesta ligera: las ballestas ligeras se arman tirando de la cuerda con una palanca. Cargar una ballesta ligera cuenta como acción equivalente a movimiento que provoca ataques de oportunidad.

Normalmente, un arma de este tipo necesita de las dos manos para poder ser utilizada con eficacia. Sin embargo, puedes disparar (pero no recargar) una ballesta ligera a una mano, aunque recibirás un penalizador –2. Puedes disparar una ballesta ligera con cada mano, pero recibes un penalizador en las tiradas de ataque como si estuvieras atacando con dos armas ligeras (consulta la tabla 8–8: penalizadores por combatir con dos armas, pág. 155). Este penalizador es acumulativo con el penalizador por disparar a una mano.

Armas a dos manos de cuerpo a cuerpo							
Alabarda	10 po	1d8	1d10	×3	—	12 lb	Cortante o Perforante
Alfanjón	75 po	1d6	2d4	18-20/×2	—	8 lb	Cortante
Bisarma[4]	9 po	1d6	2d4	×3	—	12 lb	Cortante
Espadón	50 po	1d10	2d6	19-20/×2	—	8 lb	Cortante
Gran clava	5 po	1d8	1d10	×2	—	8 lb	Contundente
Gran hacha	20 po	1d10	1d12	×3	—	12 lb	Cortante
Guadaña	18 po	1d6	2d4	×4	—	10 lb	Cortante o Perforante
Guja[4]	8 po	1d8	1d10	×3	—	10 lb	Cortante
Lanza de caballería[4]	10 po	1d6	1d8	×3	—	10 lb	Perforante
Mangual pesado	15 po	1d8	1d10	19-20/×2	—	10 lb	Contundente
Ronca[4]	10 po	16	2d4	×3	—	12 lb	Perforante
Armas de ataque a distancia							
Arco corto	30 po	1d4	1d6	×3	60'	2 lb	Perforante
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 lb	—
Arco corto compuesto	75 po	1d4	1d6	×3	70'	2 lb	Perforante
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 lb	—
Arco largo	75 po	1d6	1d8	×3	100'	3 lb	Perforante
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 lb	—
Arco largo compuesto	100 po	1d6	1d8	×3	110'	3 lb	Perforante
Flechas (20)	1 po	—	—	—	3 lb	—	—

Armas exóticas	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso[1]	Tipo[2]
Armas ligeras de cuerpo a cuerpo							
Kama	2 po	1d4	1d6	×2	—	2 lb	Cortante
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	×2	—	2 lb	Contundente
Sai	1 po	1d3	1d3	×2	10'	1 lb	Contundente
Siangham	3 po	1d4	1d6	×2	—	1 lb	Perforante
Armas a una mano de cuerpo a cuerpo							
Espada bastarda	35 po	1d8	1d10	19-20/×2	—	6 lb	Cortante
Hacha de guerra enana	30 po	1d8	1d10	×3	—	8 lb	Cortante
Látigo[4]	1 po	1d2[3]	1d3[3]	×2	—	2 lb	Cortante
Armas a dos manos de cuerpo a cuerpo							
Cadena armada[4]	25 po	1d6	2d4	×2	—	10 lb	Perforante
Espada de dos hojas[5]	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/×2	—	10 lb	Cortante
Hacha doble orca[5]	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	15 lb	Cortante
Mangual doble[5]	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	10 lb	Contundente
Martillo ganchudo gnomo[5]	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	6 lb	Contundente o Perforante
Urgrosh enano[5]	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	12 lb	Cortante o Perforante
Armas de ataque a distancia							
Ballesta de mano	100 po	1d3	1d4	19-20/×2	30'	2 lb	Perforante
Virotes (10)	1 po	—	—	—	—	1 lb	—
Ballesta de repetición, ligera	250 po	1d6	1d8	19-20/×2	80'	6 lb	Perforante
Virotes (5)	1 po	—	—	—	—	1 lb	—
Ballesta de repetición, pesada	400 po	1d8	1d10	19-20/×2	120'	12 lb	Perforante
Virotes (5)	1 po	—	—	—	—	1 lb	—
Bolas	5 po	1d3[3]	1d4[3]	×2	10'	2 lb	Contundente
Red	20 po	—	—	—	10'	6 lb	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	×2	10'	1/2 lb	Perforante

[1] El peso indicado es para armas Medianas. Un arma Pequeña pesa la mitad de esto, y un arma Grande el doble.
[2] Cuando se indican dos tipos, el arma en cuestión es de ambos si se indica "y", o de uno de los dos (el jugador lo elige en cada ataque) si se indica "o".
[3] Este arma inflige daño atenuado en lugar de daño normal.
[4] Arma cuerpo a cuerpo con alcance.
[5] Arma doble.

Ballesta pesada: las ballestas pesadas se arman haciendo girar un pequeño torno, conocido como "armatoste". Cargar una ballesta pesada cuenta como una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Normalmente, un arma de este tipo necesita de las dos manos para poder ser utilizada con eficacia. Sin embargo, puedes disparar (pero no recargar) una ballesta pesada a una mano, aunque sufrirás un penalizador –4. Puedes disparar una ballesta pesada con cada mano, pero recibes un penalizador en las tiradas de ataque como si estuvieras atacando con dos armas a una mano (consulta la tabla 8–8: penalizadores por combatir con dos armas, pág. 155). Este penalizador es acumulativo con el penalizador por disparar a una mano.

Bastón: ésta es el arma favorita de muchos personajes, desde viajeros, campesinos y mercaderes hasta exploradores, magos y monjes.

El bastón es un arma doble. Puedes combatir con él como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirías los penalizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). También puedes golpear únicamente con uno de los dos extremos indistintamente, lo cual te permite sacar la máxima ventaja de los fallos en la defensa de tu oponente. Una criatura que use un bastón a una mano no podrá utilizarla como arma doble, sólo podrá utilizar un extremo del arma en cada asalto.

El bastón es un arma especial de monje, por lo que un monje (ver el Capítulo 3: clases) que esgrima este arma tendrá opciones especiales.

Bisarma: la bisarma tiene alcance; esto te permite golpear a oponentes situados a 10' de distancia, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes.

Gracias a la hoja curva de esta arma, también puedes usarla para llevar a cabo ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándola.

Boleadoras: unas boleadoras consisten en dos o tres pesadas esferas de madera conectadas por tiras de cuerda. Ya que pueden enrollarse en torno a la pierna u otra extremidad de un enemigo, puedes utilizar este arma para realizar un ataque de derribo a distancia contra un oponente. No puedes ser derribado durante tu ataque de derribo cuando utilices unas boleadoras.

Cachiporra: la cachiporra resulta muy útil cuando quieres noquear a un oponente en lugar de matarlo.

Cadena armada: esta cadena provista de púas tiene alcance y con ella puedes golpear a oponentes a 10' de distancia. Además, a diferencia de otras armas de alcance, puedes usarla contra un enemigo adyacente. Como puede enroscarse a una pierna o extremidad del enemigo, con ella puede hacerse también un ataque de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando la cadena.

Usando una cadena armada, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada enfrentada de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Puedes usar la dote Sutileza con las armas (pág. 102) para aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque con una cadena armada de tu tamaño, incluso aunque para ti no sea un arma ligera.

Cimitarra: la curvatura de esta espada hace que su filo resulte más eficaz.

Clava: las clavas de madera son tan fáciles de encontrar y fabricar que no tienen coste.

Daga: la daga es un arma secundaria muy común. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Juego de manos realizadas para ocultar una daga en tu cuerpo (consulta la habilidad de Juego de manos, pág. 77).

Dardo: un dardo mide lo mismo que una flecha grande y tiene una cabeza pesada. Básicamente, se trata de una jabalina pequeña.

Escudo, ligero o pesado: puedes golpear con un escudo en lugar de utilizarlo para la defensa. Consulta 'Armadura', más adelante en este mismo capítulo.

Escudo con púas, ligero o pesado: puedes golpear con un escudo con púas en lugar de utilizarlo para la defensa. Consulta 'Armadura', más adelante en este mismo capítulo.

Espada bastarda: la espada bastarda, también conocida como "espada de mano y media", es demasiado larga como para usarla a una mano sin haber recibido entrenamiento especial para ello; por tanto, se la consi-

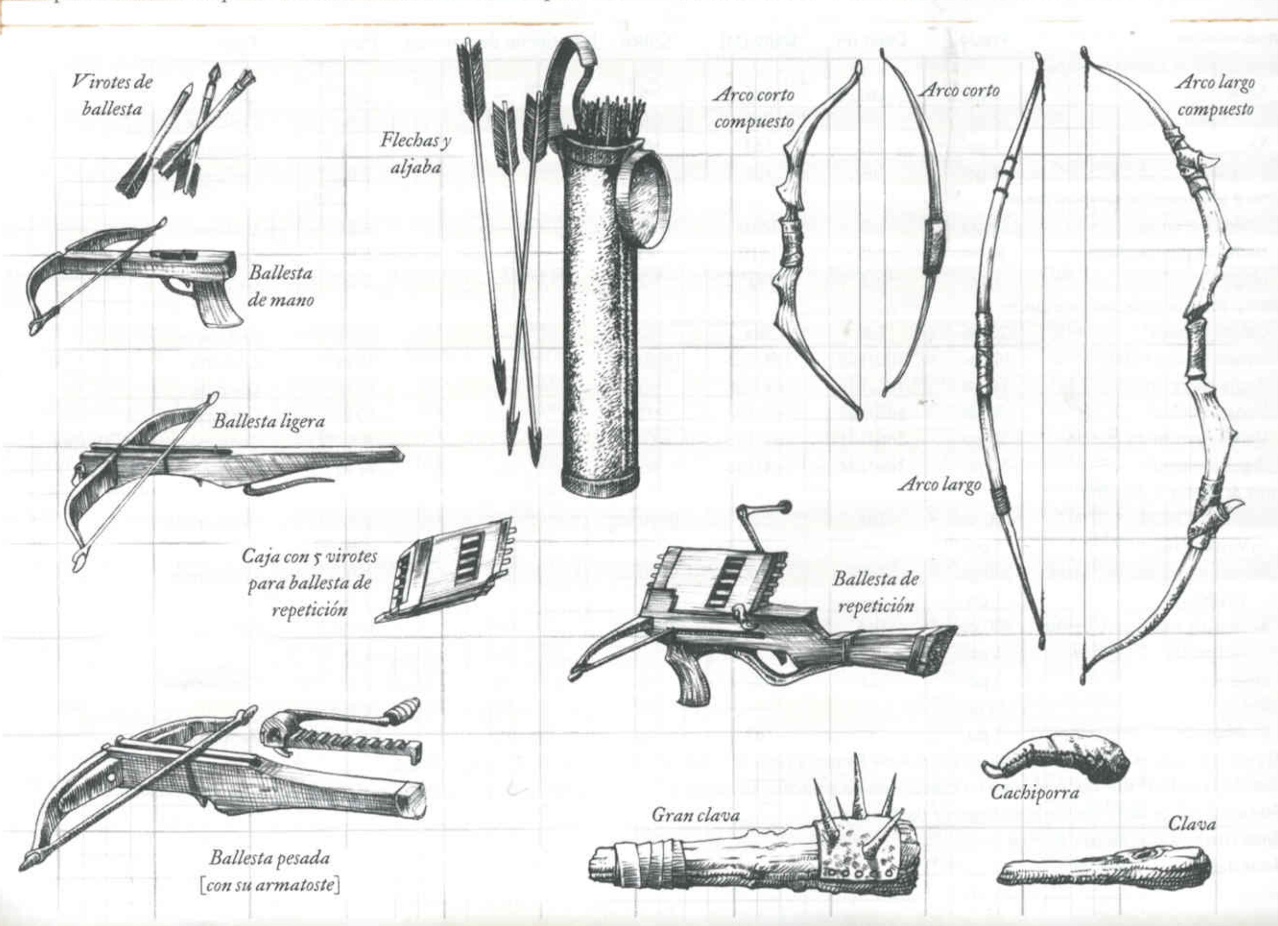


Ilustración de L. Grant-West

dera arma exótica. Un personaje puede usarla a dos manos como arma marcial.

Espada corta: esta espada se utiliza mucho como arma para la mano torpe.

Espada de dos hojas: la espada de dos hojas es un arma doble. Puedes combatir con ella como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirías los penalizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). Una criatura que use una espada de dos hojas a una sola mano no podrá utilizarla como arma doble, sólo podrá utilizar un extremo del arma en cada asalto.

Espada larga: la clásica espada recta simboliza el valor y es arma de caballeros; de hecho, es la preferida de muchos paladines.

Espadón: los aventureros consideran que el espadón es una de las mejores armas de cuerpo a cuerpo que existen. Es fiable y poderosa.

Estoque: puedes usar la dote Sutileza con las armas (pág. 102) a fin de aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque con un estoque, aunque no sea un arma ligera para ti. No puedes esgrimir un estoque a dos manos para aplicar una vez y media tu bonificador de Fuerza al daño (NdC: *por mucho que se empeñen los americanos, lo que sale en el dibujo no es un estoque sino un sable; nada más hay que fijarse en la hoja curva y de un solo filo, en la empuñadura cerrada y en la ausencia de gavilanes. Por cierto, hemos conservado el nombre "estoque" por coherencia con la 3.0, pero en realidad este arma se debería llamar espada ropera. Si quieres ver un "estoque", es lo que lleva el personaje del dibujo de la pág. 168*).

Flechas: una flecha usada en cuerpo a cuerpo se considera arma ligera improvisada (penalizador –4 a las tiradas de ataque) e inflige el mismo daño que una daga de su tamaño (crítico ×2). Las flechas se venden en aljabas de cuero con capacidad para 20 unidades. Una flecha que golpea su blanco queda destruida; las que fallan tienen un 50% de perderse o quedar destrozadas.

Gran clava: esta arma es una versión a dos manos de la clava corriente. Suele llevar la cabeza tachonada con clavos o púas, o rodeada por bandas de hierro.

Gran hacha: esta hacha, grande y pesada, es la favorita de los bárbaros y de todo aquel que desee infligir una gran cantidad de daño.

Guadaña: aunque se parezca al instrumento de labranza del mismo nombre, esta guadaña está equilibrada y reforzada para ser usada en combate. El diseño del arma concentra una gran fuerza en la punta, aunque el filo de su hoja también puede producir cortes devastadores.

Gracias a la forma de la guadaña, puedes utilizarla para realizar ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándola.

Guantelete: estos guantes metálicos protegen tus manos y te permiten infligir daño letal con tus impactos sin arma en lugar de daño no letal. Por lo demás, un impacto con un guantelete seguirá considerándose como un ataque sin arma. El precio y peso indicados son para un solo guantelete. Las armaduras intermedias y pesadas (a excepción de la coraza) incluyen los guanteletes.

Guantelete armado: tu oponente no podrá valerse de una acción de desarmar para quitarte estos guanteletes provistos de púas. El precio y peso indicados corresponden a un solo guantelete. Los golpes con guanteletes de este tipo se consideran ataques con arma.

Guja: la guja tiene alcance; esto te permite golpear a oponentes situados a 10' de distancia, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes.

Hacha arrojadiza: las hachas arrojadizas son más ligeras que las de mano y están equilibradas para poder lanzarlas. Los guerreros gnomos suelen usar estas armas para atacar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia.

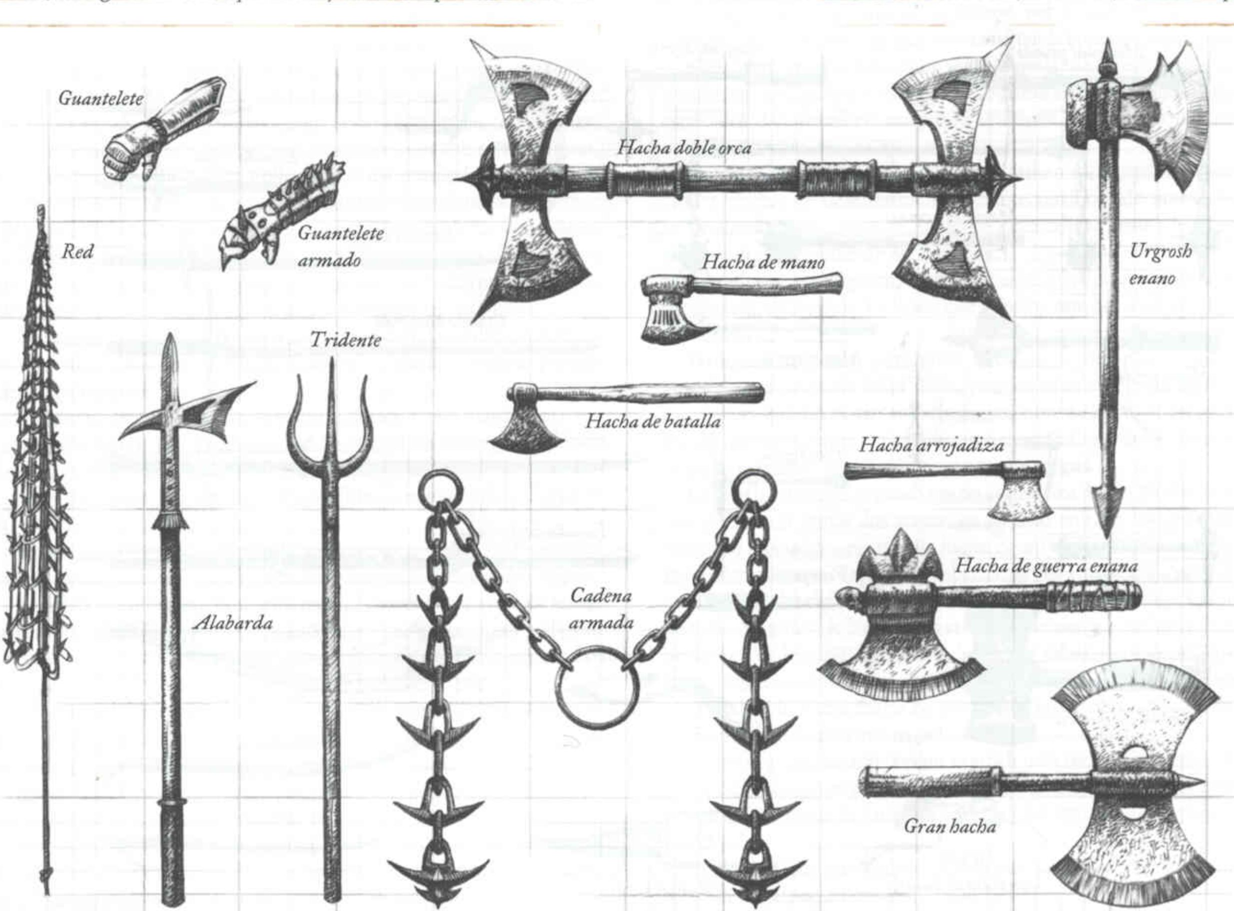
Hacha de batalla: el hacha de batalla es el arma de cuerpo a cuerpo más común entre los enanos.

Hacha de guerra enana: el hacha de guerra enana es demasiado grande como para usarla a una sola mano sin haber recibido entrenamiento especial para ello; por tanto, se la considera arma exótica. Un personaje de tamaño Mediano puede usarla a dos manos como arma marcial; una criatura Grande puede usarla a una mano, también como arma marcial. Para los enanos el hacha de guerra enana es un arma marcial, incluso cuando se usa a una mano.

Hacha de mano: los enanos tienen predilección por estas hachas como arma para la mano torpe.

Hacha doble orca: el hacha doble orca es un arma doble. Puedes combatir con ella como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirías los pena-

Ilustración de L. Grant-West



lizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). Como sugiere su nombre, esta arma es encontrada sobre todo en manos de poderosos guerreros orcos. Una criatura que use un arma doble a una mano no podrá utilizarla como arma doble (sólo podrá utilizar uno de sus extremos en cada asalto).

Honda: la honda lanza balas de plomo. No dispara tan lejos como la ballesta ni es tan potente como el arco, pero es barata y fácil de improvisar usando materiales corrientes. Es una de las armas preferidas por druidas y medianos. Tu bonificador de Fuerza se aplica a las tiradas de daño cuando utilices una honda, tal y como se hace con las armas arrojadizas. Puedes disparar una honda con una mano, pero no recargarla. Recargar una honda es una acción de movimiento que requiere ambas manos y provoca un ataque de oportunidad.

Puedes lanzar piedras corrientes con una honda; sin embargo, al no ser tan pesadas ni redondas como las balas, con ellas infligirás daño como si el arma estuviese diseñada para una criatura una categoría de tamaño Menor (por ejemplo, 1d3 en lugar de 1d4, o 1d2 en lugar de 1d3) y sufrirás un penalizador –1 en las tiradas de ataque.

Hoz: esta hoz es como la usada por los campesinos, pero ha sido reforzada para su uso en el combate. Es la preferida de los druidas y de todo aquel que desee un arma capaz de pasar desapercibida a ojos de la guardia.

Debido a la forma de la hoz, puedes utilizarla para realizar ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándola.

Impacto sin arma: un personaje de tamaño Mediano inflige 1d3 puntos de daño no letal con un impacto sin arma, que puede ser un puñetazo, una patada, un cabezazo u otro tipo de golpe. Un personaje Pequeño infligiría 1d2 puntos de daño no letal. Un monje o cualquier personaje con la dote de Impacto sin arma mejorado puede a su elección infligir daño letal o no letal con un impacto sin arma. El daño de un impacto sin arma se considerará daño con arma a la hora de aplicar efectos que te concedan un bonificador al daño con armas.

Un impacto sin arma siempre es considerado como un arma ligera. Por ello, Puedes usar la dote Sutileza con las armas (pág. 102) a fin de aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque de los impactos sin arma.

Jabalina: esta lanza, flexible y ligera, está pensada para ser lanzada. Puedes usarla en combate cuerpo a cuerpo, pero tiene poca eficacia. Al no estar diseñada para esta práctica, se te considerará como no competente con ella y sufrirás un penalizador –4 en tus tiradas cuando la utilices cuerpo a cuerpo.

Kama: la kama es un arma especial de monje, por lo que un monje (ver el Capítulo 3: clases) que esgrima este arma tendrá opciones especiales.

Debido a la forma de la kama, puedes utilizarla para realizar ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándola.

Kukri: esta daga, curva y pesada, tiene el filo en la parte interior de la curvatura de su hoja.

Lanza: la lanza es una de las armas más simples que existen, y una de las preferidas por los druidas y hechiceros. Puede ser arrojada. Si preparas una acción para recibir una carga, infliges doble daño si tienes éxito en tu ataque contra una criatura que cargue.

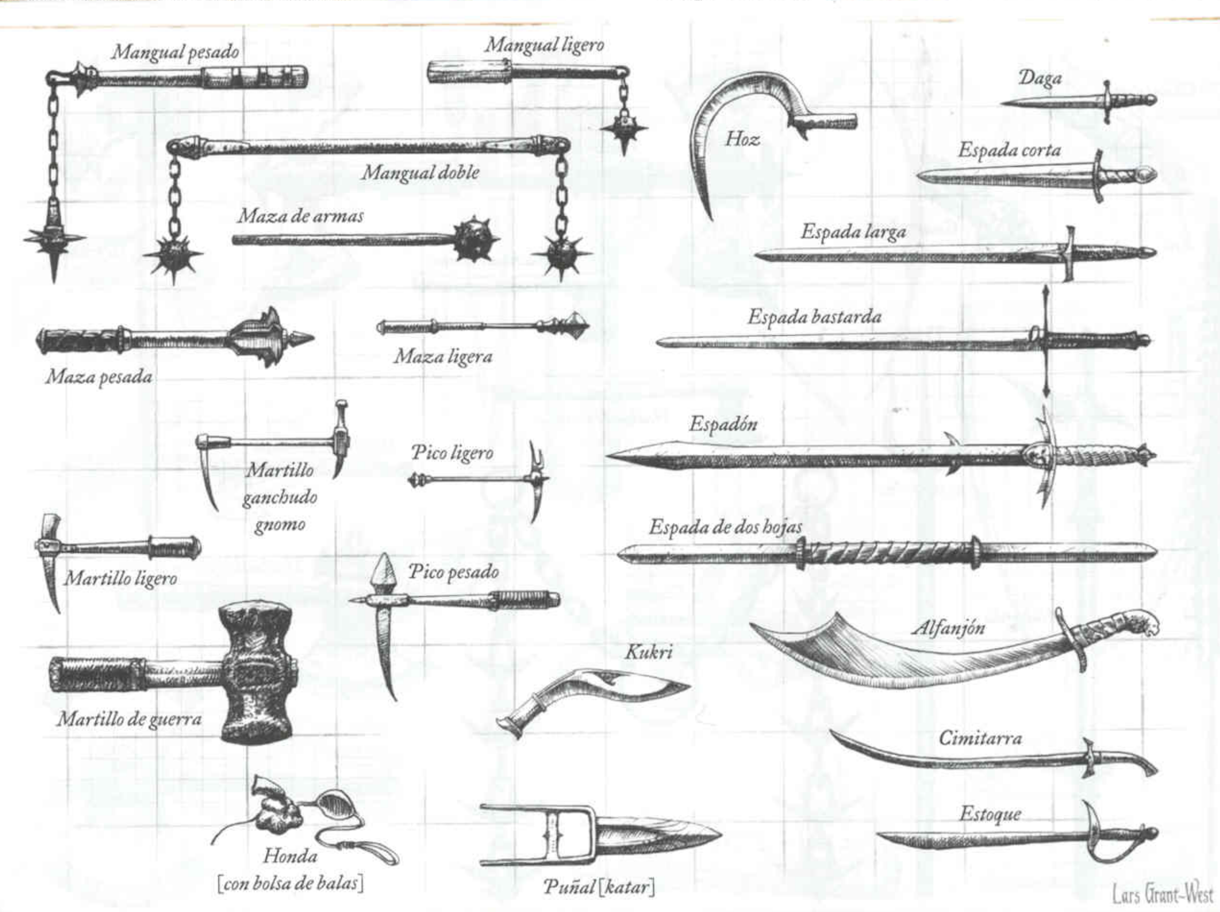
Lanza corta: este arma es lo suficientemente pequeña como para ser esgrimida a una mano. Además, puede ser lanzada.

Lanza de caballería: la lanza de caballería inflige doble daño cuando se utiliza a lomos de una montura a la carga. Tiene alcance, lo cual te permite golpear a oponentes situados a 10', pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes.

Mientras estés montado, puedes esgrimir una lanza de caballería a una mano.

Lanza larga: la lanza larga tiene alcance; esto te permite golpear a oponentes a 10' de distancia, pero te impide usarla contra enemigos adyacentes. Si preparas una acción para recibir una carga con la lanza larga, infliges doble daño si impactas con éxito contra un oponente que cargue.

Látigo: el látigo inflige daño no letal. No inflige daño alguno a criaturas que tengan un bonificador +1 de armadura o superior, o al menos un



bonificador +3 de armadura natural. El látigo es tratado como un arma de cuerpo a cuerpo con un alcance de 15', aunque no amenazas la zona en la que puedes realizar un ataque. Además, a diferencia de la mayoría de las armas con alcance, puedes utilizarla contra enemigos que estén en cualquier parte dentro de tu alcance (incluyendo enemigos adyacentes).

Utilizar un látigo provoca un ataque de oportunidad, como si estuvieras utilizando un arma a distancia.

Como el látigo puede enroscarse a una pierna o extremidad del enemigo, con él pueden hacerse también ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándolo.

Cuando uses un látigo obtendrás un bonificador +2 en tu tirada enfrentada de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Puedes usar la dote Sutileza con las armas (consulta la pág. 102) a fin de aplicar tu modificador de Destreza, en lugar del de Fuerza, a las tiradas de ataque con un látigo, aunque no sea un arma ligera para ti.

Mangual doble: el mangual doble es un arma doble. Puedes combatir con ella como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirías los penalizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). Una criatura que use un arma doble a una mano no podrá utilizarla como arma doble (sólo podrá utilizar uno de sus extremos en cada asalto).

Cuando uses un mangual doble, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada enfrentada de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

También puedes usar esta arma para llevar a cabo ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándolo.

Mangual o mangual pesado: cuando uses un mangual, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada enfrentada de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

También puedes usar esta arma para llevar a cabo ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías soltarlo para evitarlo.

Martillo de guerra: esta arma, una de las preferidas de los enanos, es un martillo a una mano, provisto de una cabeza grande y pesada.

Martillo ganchudo gnomo: el martillo ganchudo gnomo es un arma doble. Puedes combatir con ella como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirías los penalizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). Su cabeza de martillo es un arma contundente que inflige 1d6 puntos de daño (crít. ×3). Su gancho es un arma perforante que inflige 1d4 puntos de daño (crít. ×4). Puedes usar cualquiera de las dos cabezas como principal; la otra se considerará arma de la mano torpe. Una criatura que use un martillo ganchudo gnomo a una mano no podrá utilizarla como arma doble (sólo podrá utilizar uno de sus extremos en cada asalto).

Puedes usar el gancho de esta arma para llevar a cabo ataques de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltándolo.

Los gnomos tratan estas armas como si fuesen armas marciales.

Martillo ligero: este pequeño martillo, una de las armas preferidas de los enanos, es lo bastante ligero como para poder lanzarlo.

Maza de armas: esta sencilla arma combina la potencia de la clava con la fuerza perforante de las púas.

Maza, ligera o pesada: las mazas están hechas de metal, incluyendo el mango, lo que las convierte en armas pesadas y muy difíciles de romper.

Nunchaku: el nunchaku es un arma especial de monje, por lo que un monje que esgrima este arma tendrá opciones especiales. Con un nunchaku recibes un bonificador +2 en las tiradas de ataque enfrentadas realizadas para desarmar a un enemigo (incluida la tirada para ser desarmado si tu intento falla).

Pico, ligero o pesado: el pico está diseñado para concentrar toda su fuerza en un pequeño punto perforante. Los picos ligeros y pesados se parecen a los de minero, pero han sido construido específicamente para la guerra.

Puñal: esta daga cuenta con el impulso del puño de quien la blande, por lo que sus golpes pueden resultar mortíferos.

Red: la red de combate está provista de pequeñas púas y de una cuerda de sujeción, lo que permite tener bajo control a los oponentes apresados. Se utiliza para enmarañar al enemigo.

Al lanzar una red, estás realizando un ataque de toque a distancia contra tu víctima. El alcance máximo de la red es 10'. Si logras acertar, el objetivo habrá quedado enmarañado, y sufre un penalizador −2 en las tiradas de ataque y un penalizador −4 en su Destreza; además, sólo podrá moverse a la mitad de su velocidad y no podrá cargar ni correr. Si al retenerla logras controlar la cuerda de sujección (éxito en una prueba enfrentada de Fuerza), la criatura enmarañada sólo podrá moverse dentro de los límites permitidos por la cuerda. Si la víctima intenta lanzar un conjuro, necesitará pasar una prueba de Concentración (CD 15) o no podrá hacerlo.

Una criatura enmarañada puede librarse de la red con una prueba de Escapismo (CD 20), que se considerará acción de asalto completo. La red tiene 5 puntos de golpe y para romperla hace falta tener éxito una prueba de Fuerza (CD 25, también como acción de asalto completo).

La red sólo sirve contra criaturas cuyo tamaño no sea diferente del tuyo en más de una categoría. Por ejemplo, un personaje Pequeño que utilice una red puede enmarañar a criaturas Menudas, Pequeñas o Medianas.

La red debe estar doblada para poder lanzarla con eficacia. La primera vez que la lances en un combate harás una tirada de ataque de toque a distancia normal. Desde el momento en que la red está desplegada, sufrirás un penalizador −4 en las tiradas de ataque con ella. Un usuario competente tardará 2 asaltos en plegar una red; uno que carezca de competencia tardará el doble.

Ronca: la ronca tiene alcance; esto te permite golpear a oponentes situados a 10' de distancia, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes.

Usando una ronca, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada enfrentada de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Sai: los salientes en forma de púa de un sai están diseñados para ayudar a atrapar las armas de un oponente y desarmarle. Con un sai recibes un bonificador +4 en las pruebas enfrentadas realizadas para desarmar a un enemigo (incluyendo la prueba para evitar perder tu propia arma si el desarme falla).

El sai es un arma especial de monje, por lo que un monje (ver el Capítulo 3: clases) que esgrima este arma tendrá opciones especiales.

Shuriken: un shuriken es un arma especial de monje, por lo que un monje (ver el Capítulo 3: clases) que esgrima este arma tendrá opciones especiales. Un shuriken no puede utilizarse como arma de combate cuerpo a cuerpo.

Aunque son armas arrojadizas, los shuriken son considerados munición a efectos de desenvainarlos, realizar versiones de gran calidad o especiales de ellos (consulta 'Armas de gran calidad', más adelante), y lo que les sucede después de ser lanzados.

Siangham: el siangham es un arma especial de monje, por lo que un monje (ver el Capítulo 3: clases) que esgrima este arma tendrá opciones especiales.

Tridente: esta arma perforante, provista de tres puntas, puede ser lanzada igual que una lanza corta, pero su incremento de distancia es inferior, ya que no es tan aerodinámico como la lanza. Si preparas una acción con un tridente para recibir una carga, infliges doble daño con un impacto con éxito contra un oponente que cargue.

Urgrosh enano: el urgrosh enano es un arma doble. Puedes combatir con él como si usaras dos armas; en tal caso, sufrirás los penalizadores normales asociados a ese tipo de lucha, como si blandieras un arma a una mano y otra ligera (consulta 'Combatir con dos armas', en la pág. 155). La cabeza de hacha del urgrosh es un arma cortante que inflige 1d8 puntos de daño. Su punta de lanza es un arma perforante que inflige 1d6 puntos de daño. Puedes usar cualquiera de las dos cabezas como principal del arma; la otra se considerará arma de la mano torpe. Una criatura que use un arma doble a una mano no podrá utilizarla como arma doble, sólo podrá utilizar un extremo en cada asalto.

Si preparas una acción con un urgrosh para recibir una carga, infliges doble daño con un impacto con éxito contra un oponente que cargue. En estos casos, la punta de lanza será la parte del arma utilizada para infligir daño.

El urgrosh también recibe el nombre de "lanzacha". Para los enanos los urgrosh son armas marciales.

Virotes: un virote (NdC: *también llamado "cuadrillo"*) usado en cuerpo a cuerpo se considera un arma ligera improvisada (penalizador –4 a las tiradas de ataque), e inflige daño como una daga de su tamaño (crítico ×2). Los virotes se venden en estuches de madera con capacidad para 10 unidades (o 5 para las ballestas de repetición). Un virote que alcance su blanco acaba destruido; los que fallan tienen un 50% de perderse o quedar destrozados.

ARMAS DE GRAN CALIDAD

Un arma de gran calidad es una versión de buena factura de un arma normal, que concede un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque.

No se puede hacer que un arma sea de gran calidad después de su creación; debe fabricarse como arma de gran calidad (consulta la habilidad de Artesanía, en la pág. 67). La gran calidad suma 300 po al precio de un arma normal (o 6 po al precio de una única unidad de munición, como una flecha). Por ejemplo, una espada bastarda de gran calidad cuesta 335 po, mientras que un juego de 10 flechas de gran calidad cuesta 70 po. Las armas dobles de gran calidad aumentan su precio en el doble de lo normal (+600 po).

La munición de gran calidad queda dañada (y a todos los efectos destruida) cuando se usa. El bonificador de mejora de la munición de gran calidad no se apila con ningún bonificador de mejora del arma de proyectil que la esté disparando.

Todas las armas mágicas se consideran automáticamente de gran calidad. El bonificador de mejora otorgado por la gran calidad no se apila con el bonificador de mejora proporcionado por la magia del arma.

Incluso aunque algunos tipos de armaduras y escudos (como los escudos con púas) pueden utilizarse como armas, no puedes crear versiones de gran calidad de estos objetos que confieran un bonificador de mejora a las tiradas de ataque. En su lugar, las armaduras y escudos de gran calidad tienen un menor penalizador de armadura a las pruebas (consulta 'Armadura de gran calidad', más adelante).

ARMADURA

La armadura te protegerá durante el combate, pero también te ralentizará. Consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, para encontrar la lista de las armaduras disponibles. La información de la citada tabla es para criaturas Medianas. El tiempo necesario para quitarse o ponerse una armadura dependerá del tipo al que ésta pertenezca (consulta la tabla 7–7: ponerse la armadura).

CUALIDADES DE LAS ARMADURAS

En lo que se refiere a indumentaria, la armadura no es tu única elección posible, pero sí es una muy importante. Además, dependiendo de tu clase, puede que seas competente en el uso de todas, de algunas o de ninguna en absoluto, incluyendo los escudos. Para vestir las armaduras más pesadas de modo efectivo, un personaje puede adquirir las correspondientes dotes de Competencia (pág. 93), pero la mayoría de clases saben utilizar las que son más adecuadas para ellas.

Ten en cuenta los siguientes factores a la hora de elegir armadura (que se encuentran en su correspondiente columna de la tabla 7–6: armadura y escudos):

Precio: el precio de la armadura para una criatura humanoide Pequeña o Mediana. Consulta la barra lateral 'Armadura para criaturas inusuales' para los precios de otras armaduras.

Bonificador de armadura/escudo: cada armadura proporciona un bonificador de armadura a la CA, mientras que los escudos proporcionan un bonificador de escudo a la CA. Este número representa el valor de la protección de la armadura o escudo. El bonificador de armadura de una armadura no se apila con otros objetos o efectos que proporcionen un bonificador de armadura, como el conjuro *armadura de mago* o los *brazales de armadura*. Del mismo modo, el bonificador de escudo de un escudo no se apila con otros efectos que proporcionen un bonificador de escudo, como el conjuro *escudo*.

Bonificador máximo de Destreza: este número es el bonificador máximo de Destreza a la CA permitido por este tipo de armadura. Las armaduras más pesadas limitan tus movimientos, reduciendo tu capacidad para esquivar los golpes. Por ejemplo, la cota de mallas permite, como máximo, un bonificador +2 de Destreza. Normalmente, un personaje con 18 en Destreza obtendría un bonificador +4 a la CA; sin embargo, al llevar puesta una cota de mallas, sólo obtendría un +2. La CA final de este personaje sería 17 (10 + 5 + 2 = 17), suponiendo que no se apliquen otros modificadores (el +5 corresponde a la cota de mallas, y el +2 al bonificador máximo de Destreza). Esta restricción no afecta a ninguna otra aptitud que dependa de la Destreza (como las salvaciones de Reflejos y algunas pruebas de habilidad).

Incluso si el bonificador de Destreza de un personaje a la CA queda reducido a 0, no se supondrá que lo ha perdido. Por ejemplo, un pícaro no podrá atacar furtivamente a un personaje por el mero hecho de que lleve puesta una armadura de placas y mallas.

La impedimenta de tu personaje (la cantidad de equipo que lleve) también puede limitar el bonificador máximo de Destreza que un personaje puede aplicar a su CA (consulta 'Impedimenta de la armadura', en la pág. 161).

Escudos: los escudos no afectan a al bonificador máximo de Destreza de un personaje.

Penalizador de armadura: toda armadura más pesada que la de cuero reduce la capacidad de un personaje para usar algunas habilidades. El penalizador de armadura es el número que debes aplicar a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar de todo personaje que lleve una armadura. A las pruebas de Nadar se aplicará el doble del penalizador de armadura. A algunos personajes esto no les importará demasiado, pero a otros sí. Concretamente, el bárbaro tendrá que elegir entre una armadura más pesada o mejores resultados en sus pruebas de habilidad. La impedimenta de un personaje (la cantidad de carga que lleve, incluida la armadura) también puede hacer necesario aplicar un penalizador de armadura; consulta 'Impedimenta de la armadura', pág. 161, para los detalles.

Escudos: si un personaje está llevando armadura y utilizando un escudo, ambos penalizadores de armadura se aplican.

Llevar una armadura sin ser competente: un personaje que lleve una armadura y/o utilice un escudo con el que no es competente sufre el penalizador de armadura (tanto por la armadura como por el escudo) en las tiradas de ataque y en todas las pruebas de habilidad y característica que dependan tanto de la Fuerza como de la Destreza. El penalizador por no ser competente con la armadura se apila con el penalizador por no ser competente con los escudos.

Dormir con la armadura puesta: un personaje que duerma con una armadura intermedia o pesada estará fatigado de manera automática durante el día siguiente; es decir, sufrirá un penalizador –2 en la Fuerza y la Destreza y no podrá cargar ni correr. Dormir con una armadura ligera no produce fatiga.

Fallo de conjuro arcano: la armadura es un obstáculo para los gestos exigidos al ejecutar conjuros arcanos que tengan componentes somáticos. Los lanzadores de conjuros arcanos que lleven puesta una armadura se arriesgan a un fallo de conjuro arcano; por tanto, los magos y hechiceros no suelen llevar armadura. Los bardos pueden llevar armadura ligera sin tener ninguna posibilidad de fallo de conjuro arcano en sus conjuros de bardo.

Lanzar un conjuro arcano llevando armadura: un personaje que lance un sortilegio arcano llevando armadura normalmente tendrá que hacer una tirada de fallo de conjuro arcano. El número de la columna 'Fallo de conjuro arcano', de la tabla 7–6: armadura y escudos, indica las posibilidades existentes de que el conjuro falle y se pierda. No obstante, si el sortilegio no tiene componente somático (S), puede ser lanzado sin posibilidad de un fallo de conjuro arcano.

Escudos: si un personaje lleva tanto armadura como escudo, suma ambos números para obtener las posibilidades de fallo de conjuro arcano.

Velocidad: las armaduras intermedias y pesadas ralentizarán a tu personaje. Es mejor ser lento y seguir con vida que ser rápido y morir, pero no pases por alto la cuestión de la velocidad. El número de la tabla 7–6 indica tu velocidad cuando lleves puesta la armadura. Los humanos, elfos, semielfos y semiorcos tienen una velocidad de 30' cuando no van cargados; por tanto, usarán la columna de la izquierda. La columna de la derecha es para los enanos, gnomos y medianos, que tienen una velocidad de 20' cuando no llevan carga. No obstante, recuerda que la velocidad terrestre de un enano sigue siendo 20' aunque lleve armadura intermedia o pesada, o lleve una carga mediana o pesada.

Escudos: los escudos no afectan a tu velocidad.

Peso: esta columna proporciona el peso de una armadura adecuada para un personaje Mediano. Las armaduras para personajes Pequeños pesan la mitad de lo indicado en la tabla, y las armaduras para los personajes Grandes pesan el doble.

TABLA 7–6: ARMADURA Y ESCUDOS

Armadura	Precio	Bonificador de armad./escudo	Bonif. máx de Destreza	Penalizador Armadura	Fallo de conjuro arcano	Velocidad (30')	Velocidad (20')	Peso[1]
Armadura ligera								
Acolchada	5 po	+1	+8	0	5%	30'	20'	10 lb
Cuero	10 po	+2	+6	0	10%	30'	20'	15 lb
Cuero tachonado	25 po	+3	+5	–1	15%	30'	20'	20 lb
Camisote de mallas	100 po	+4	+4	–2	20%	30'	20'	25 lb
Armadura intermedia								
Pieles	15 po	+3	+4	–3	20%	20'	15'	25 lb
Cota de escamas	50 po	+4	+3	–4	25%	20'	15'	30 lb
Cota de mallas	150 po	+5	+2	–5	30%	20'	15'	40 lb
Coraza	200 po	+5	+3	–4	25%	20'	15'	30 lb
Armadura pesada								
Armadura laminada	200 po	+6	+0	–7	40%	20'[2]	15'[2]	45 lb
Cota de bandas	250 po	+6	+1	–6	35%	20'[2]	15'[2]	35 lb
Armadura de placas y mallas	600 po	+7	+0	–7	40%	20'[2]	15'[2]	50 lb
Armadura completa	1.500 po	+8	+1	–6	35%	20'[2]	15'[2]	50 lb
Escudos								
Broquel o rodela	15 po	+1	—	–1	5%	—	—	5 lb
Escudo ligero de madera	3 po	+1	—	–1	5%	—	—	5 lb
Escudo ligero de acero	9 po	+1	—	–1	5%	—	—	6 lb
Escudo pesado de madera	7 po	+2	—	–2	15%	—	—	10 lb
Escudo pesado de acero	20 po	+2	—	–2	15%	—	—	15 lb
Escudo pavés	30 po	+4[3]	+2	–10	50%	—	—	45 lb
Accesorios								
Guantelete de sujección	8 po	—	—	Especial	[4]	—	—	+5 lb
Púas para armadura	+50 po	—	—	—	—	—	—	+10 lb
Púas para escudo	+10 po	—	—	—	—	—	—	+5 lb

[1] El peso indicado es para armaduras del tamaño de personajes Medianos. Las armaduras apropiada para personajes Pequeños pesan la mitad de lo indicado, y las armaduras para personajes Grandes pesan el doble.

[2] Al correr con armadura pesada, te desplazarás al triple de tu velocidad, no al cuádruple.

[3] El escudo pavés te concede cobertura. Consulta su descripción.

[4] Esa mano no dispone de libertad de movimientos suficiente para lanzar conjuros.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

El tiempo requerido para ponerse una armadura dependerá del tipo que sea (consulta la tabla 7–7: ponerse la armadura).

Poner: esta columna indica lo que tardas en ponerte la armadura (un minuto equivale a 10 asaltos). Preparar un escudo (atarlo con la correa) sólo requiere una acción de movimiento.

Poner apresuradamente: esta columna indica lo que tardas en ponerte la armadura a toda prisa. Las armaduras puestas apresuradamente tienen un penalizador de armadura y un bonificador de armadura 1 punto peores de lo normal. Por ejemplo, si Tordek se pusiera apresuradamente su cota de escamas, tardaría 1 minuto (10 asaltos), la armadura sólo le concedería un bonificador +3 a la CA (en lugar de +4) y su penalizador de armadura sería de –5 (en lugar de –4).

Quitar: esta columna indica lo que tardas en quitarte la armadura (dato que resulta de especial importancia cuando te sumerges de repente en un líquido; consulta las reglas de ahogarse en la *Guía del Dungeon Master*). Soltar un escudo (quitarlo del brazo y dejarlo caer) solamente requiere una acción de movimiento.

TABLA 7–7: PONERSE LA ARMADURA

Tipo de armadura	Poner	Poner apresuradamente	Quitar
Escudo (todos)	1 acción de movimiento	n/a	1 acción de movimiento
Acolchada,cuero, pieles, cuero tachonado o camisote de mallas	1 minuto	5 asaltos	1 minuto[1]
Coraza, cota de escamas, cota de mallas, cota de bandas o armadura laminada	4 minutos[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Armadura de placas y mallas o armadura completa	4 minutos[2]	4 minutos[1]	1d4+1 minutos[1]

[1] Si el personaje tiene alguien que le ayude, reduce a la mitad el tiempo. Un personaje que no esté haciendo nada puede ayudar a uno o dos compañeros adyacentes. Dos personajes no pueden ayudarse mutuamente a ponerse la armadura.

[2] El portador necesita ayuda para ponerse esta armadura. Sin ayuda, sólo podrá ponérsela como si lo hubiera hecho apresuradamente.

ARMADURA PARA CRIATURAS INUSUALES

Los escudos y armaduras para criaturas inusualmente grandes, inusualmente pequeñas y no humanoides tienen precios y pesos diferentes de los dados en la tabla 7–6: armadura y escudos. Acude a la línea apropiada de la tabla siguiente y aplica los multiplicadores al precio y peso para el tipo de armadura elegida.

Tamaño	Humanoide Precio	Humanoide Peso	No humanoide Precio	No humanoide Peso
Menudo o más pequeño[1]	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Pequeño	×1	×1/2	×2	×1/2
Mediano	×1	×1	×2	×1
Grande	×2	×2	×4	×2
Enorme	×4	×5	×8	×5
Gargantuesco	×8	×8	×16	×8
Colosal	×16	×12	×32	×12

[1] Divide el bonificador de armadura por 2

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMADURAS

Aquí se describen, por orden alfabético, las armaduras y escudos de la tabla 7–6: armadura y escudos, junto con cualquier beneficio especial que puedan conceder al portador ("tú").

Armadura acolchada: esta armadura consta de varias capas acolchadas de tela y tela reforzada. Da mucho calor y puede mancharse por culpa del sudor, la mugre, las pulgas y otros parásitos.

Armadura completa: esta armadura está compuesta de placas metálicas, remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Incluye guanteletes, botas pesadas de cuero y yelmo con visera, así como un acolchado grueso que se lleva bajo la armadura. Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada, por lo que la armadura completa impide menos el movimiento que la laminada, aunque esta última sea más ligera. Las armaduras completas han de ser hechas a medida para su portador por un maestro forjador, aunque la de otra persona puede ajustarse al tamaño de un nuevo usuario pagando entre 200 y 800 (2d4 × 100) piezas de oro. La armadura completa también se conoce como "armadura de campaña".

Armadura de placas y mallas: esta armadura combina la cota de mallas con placas metálicas (coraza, hombreras, guardas de codal, guanteletes, escarcelas y grebas) que cubren las zonas vitales. Las correas y hebillas sujetan la armadura y hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada; sin embargo, la armadura de placas mixta sigue estando más suelta que la armadura completa. Incluye guanteletes.

Armadura laminada: esta armadura está fabricada de estrechas tiras metálicas verticales, remachadas a un forro de cuero, bajo el que se lleva una tela acolchada. Las juntas van protegidas con cota de mallas flexible. Incluye guanteletes.

Broquel o rodela: este pequeño escudo metálico se sujeta con correas al antebrazo, por lo que puedes usar un arco o una ballesta mientras lo lleves. También puedes usar la mano del escudo para esgrimir un arma (tanto si la estás usando para utilizar un arma con la mano torpe como para esgrimir un arma a dos manos), pero sufrirás un penalizador –1 en las tiradas de ataque por culpa del exceso de peso en el brazo. Si lucharas con dos armas, este penalizador se apilaría a los correspondientes a atacar con la mano torpe y a combatir con dos armas. De un modo u otro, cuando uses un arma con la mano torpe perderás el bonificador del broquel a la CA durante el resto del asalto. No puedes golpear a un enemigo con un broquel.

Camisote de mallas: esta armadura protege el torso, permitiendo que las extremidades tengan libertad de movimiento. Un forro acolchado impide la irritación y amortigua los golpes. La armadura incluye un bacinete (*NdC: casco*) de acero.

Coraza: la coraza, compuesta de peto y espaldar, cubre el pecho y la espalda. Incluye casco y grebas (placas que cubren la parte inferior de las piernas). Un ligero traje (o faldar) de cuero tachonado, colocado debajo de la coraza, protege las extremidades sin suponer mucho obstáculo para el movimiento.

Cota de escamas: esta armadura consiste en una cota y grebas de cuero (y quizá un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas, a modo de escamas de pez. Incluye guanteletes.

Cota de bandas: esta armadura está compuesta de tiras metálicas superpuestas, cosidas a un forro de cuero y cota de mallas. Las bandas cubren las zonas vulnerables, mientras que las mallas y el cuero protegen las junturas, confiriendo libertad de movimiento. Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada. La armadura incluye los guanteletes.

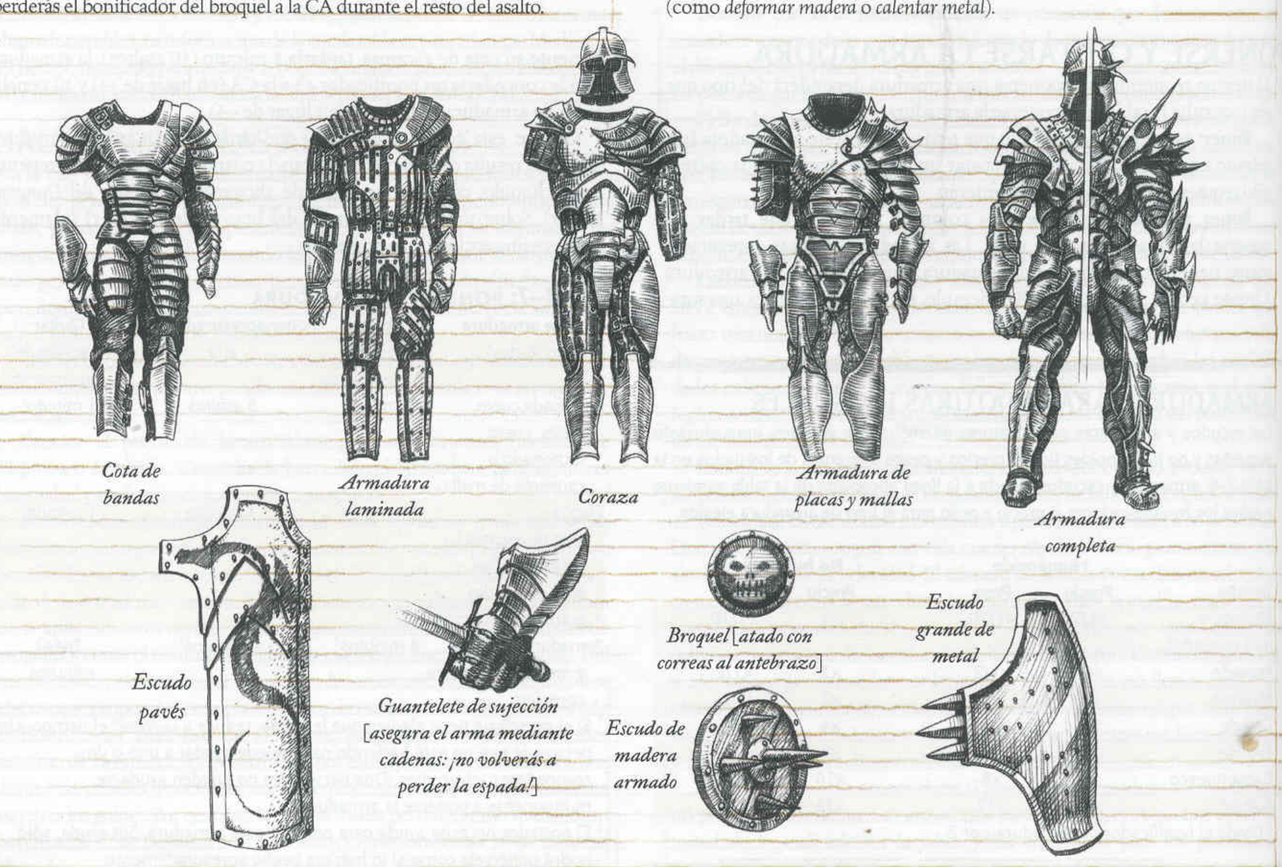
Cota de mallas: esta armadura está compuesta de anillas de acero entrelazadas. Un forro acolchado impide que haya irritación y amortigua los golpes. Los puntos vitales están protegidos por varias capas de mallas colgantes. El peso de la cota de mallas descansa principalmente sobre los hombros, por lo que resulta muy incómoda de llevar durante largos periodos de tiempo. Incluye los guanteletes.

Cuero tachonado: esta armadura está fabricada de cuero, resistente y flexible (no del mismo material endurecido que la de cuero normal) y reforzada con remaches metálicos, cercanos entre sí.

Cuero: las protecciones para el pecho, la espalda y los hombros de esta armadura están hechas de cuero endurecido en aceite hirviendo. Las demás partes de la armadura son de cuero más blando y flexible.

Escudo ligero, de acero o de madera: un escudo se engancha con correas al antebrazo y se sujeta por el asa con la mano. El peso de un escudo ligero te permite llevar otros objetos en esa mano, aunque no utilizar armas con ella.

Acero o madera: los escudos de acero y de madera ofrecen la misma protección básica, aunque responden de forma distinta ante los ataques (como *deformar madera* o *calentar metal*).



Golpear con el escudo: puedes golpear a un oponente con un escudo ligero, usándolo como arma de la mano torpe. Consulta la tabla 7–5: armas, para el daño que inflige un golpe con el escudo. Utilizado de este modo, un escudo ligero se considera arma marcial contundente. En lo que respecta a penalizadores al ataque, el escudo ligero se considera arma ligera. Cuando uses el escudo como arma, perderás su bonificador a la CA hasta tu siguiente acción (que, normalmente, significa hasta el siguiente asalto). Un bonificador de mejora en un escudo no mejora la efectividad de un golpe realizado con él, aunque es posible fabricar un escudo que sea un arma mágica por sí mismo.

Escudo pavés: este enorme escudo de madera (*NdC: también llamado "escudo torreón"*) es casi tan alto como su portador. En la mayoría de las situaciones proporciona el bonificador de escudo a la CA indicado. Además, también puedes utilizarlo para obtener una cobertura total, aunque para ello debes perder tus ataques. Sin embargo, este escudo no ofrece cobertura contra los conjuros dirigidos; un enemigo puede lanzar sus conjuros contra ti dirigiéndolos al escudo que estás sujetando. No se puede golpear con un escudo pavés, y tampoco puedes utilizar la mano que lo porta para nada.

Cuando emplees un escudo pavés en combate recibes un penalizador –2 a las tiradas de ataque debido a la impedimenta del escudo.

Escudo pesado, de acero o de madera: un escudo se engancha con correas al antebrazo y se sujeta por el asa con la mano. El peso de un escudo pesado no te permite usar esa mano para nada más.

Acero o madera: los escudos de acero y de madera ofrecen la misma protección básica, aunque responden de forma distinta ante los ataques (como *deformar madera* o *calentar metal*).

Golpear con el escudo: puedes golpear a un oponente con un escudo pesado, usándolo como arma de la mano torpe. Consulta la tabla 7–5: armas para el daño que inflige un golpe con el escudo. Utilizado de este modo, un escudo pesado se considera arma marcial contundente. En lo que se refiere a penalizadores al ataque, el escudo pesado se considera arma a una mano. Cuando uses el escudo como arma, perderás su bonificador a la CA hasta tu siguiente acción (que, normalmente, significa hasta el siguiente asalto). Un bonificador de mejora en un escudo no mejora la efectividad de un golpe realizado con él, aunque es posible fabricar un escudo que sea un arma mágica por sí mismo.

Guantelete de sujección: estos guanteletes de protección tienen pequeñas cadenas y abrazaderas que permiten al usuario sujetar el arma para que no se le caiga fácilmente. Quien los lleve puestos obtendrá un bonificador +10 en todas las tiradas realizadas para evitar ser desarmado en combate. Enganchar o desenganchar un arma de un guantelete de sujección cuenta como acción de asalto completo y provoca ataques de oportunidad. El precio indicado corresponde a un solo guantelete. El peso sólo se aplica si vistes coraza, armadura ligera o ninguna en absoluto; de lo contrario, el guantelete de sujección reemplazaría al que llevara tu armadura.

Cuando el guantelete esté sujetando un arma, no podrás emplear esa mano para lanzar conjuros ni para usar habilidades (sin embargo, podrás ejecutar sortilegios con componente somático (S) en caso de tener libre la otra mano).

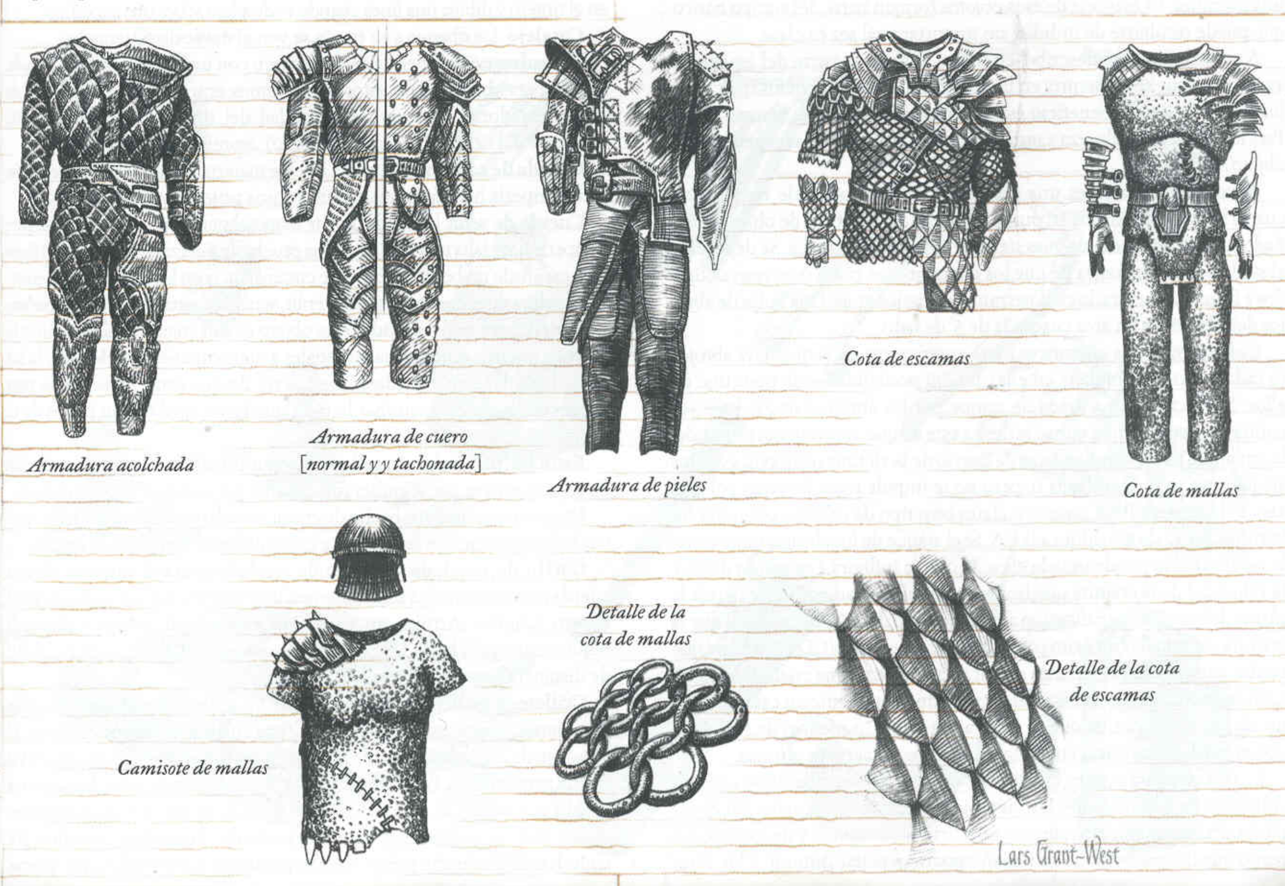
Al igual que los normales, estos guanteletes te permiten infligir daño normal con tus impactos sin arma en lugar de daño atenuado.

Pieles: esta armadura está compuesta de varias capas de cuero y pieles de animal. Es rígida y es difícil de moverse en ella. Es la protección preferida de los druidas, que nunca visten armaduras metálicas.

Púas para armadura: puedes hacer que añadan púas a tu armadura, gracias a las cuales podrás infligir daño perforante adicional (consulta la tabla 7–5: armas) con un ataque de presa con éxito. Las púas se consideran arma marcial. Si no eres competente en su uso, sufrirás un penalizador –4 en las pruebas de presa en que intentes sacarles provecho. También puedes realizar con ellas un ataque normal de cuerpo a cuerpo (o un ataque con la mano torpe); en tal caso, las púas se considerarían arma ligera. No puedes realizar un ataque adicional con las púas de la armadura si ya has realizado un ataque con otra arma con la mano torpe, ni viceversa.

Un bonificador de mejora aplicado sobre una armadura no aumentaría la eficacia de sus púas, pero éstas podrían convertirse en armas mágicas de por sí.

Púas para escudo: al ser añadidas a tu escudo, las púas lo convierten en un arma marcial perforante, y aumentan el daño causado por el escudo, tal y como si hubiese sido diseñado para una criatura una categoría de tamaño mayor (de 1d4 a 1d6, por ejemplo). No se pueden poner púas en los broqueles ni en los escudos paveses. Por lo demás, atacar con



Armadura acolchada
Armadura de cuero [normal y y tachonada]
Armadura de pieles
Cota de escamas
Cota de mallas
Camisote de mallas
Detalle de la cota de mallas
Detalle de la cota de escamas

un escudo provisto de púas, es lo mismo que golpear con un escudo normal (consulta más arriba).

Un bonificador de mejora en un escudo no mejora la efectividad de un golpe realizado con él, aunque es posible fabricar un escudo que sea un arma mágica por sí mismo.

ARMADURA DE GRAN CALIDAD

Tal y como sucede con las armas, puedes comprar o fabricar versiones de gran calidad de armaduras y escudos. Estos objetos de cuidada factura funcionan como las versiones normales, salvo en que su penalizador de armadura se reduce en 1. Por ejemplo, un camisote de mallas de gran calidad tendrá un penalizador de armadura de –1 en lugar de –2.

Una armadura o escudo de gran calidad cuesta 150 po además del precio normal de la armadura o escudo. Así, un camisote de mallas de gran calidad costará 250 po.

La gran calidad de una armadura o escudo nunca proporciona un bonificador en las tiradas de ataque o daño, incluso aunque la armadura o escudo sean utilizadas como arma (como sucede con una armadura con púas o un escudo con púas).

Todas las armaduras y escudos mágicos son considerados automáticamente de gran calidad.

No puedes añadir la gran calidad a una armadura o escudo después de crearlos; deben ser fabricados como objetos de gran calidad.

BIENES Y SERVICIOS

Obviamente, los personajes necesitan algo más que un arma y una armadura. La tabla 7–8: bienes y servicios, proporciona los precios y pesos de decenas de otros objetos, así como el precio de una variedad de servicios que los personajes pueden contratar.

EQUIPO DE AVENTURERO

Los aventureros se enfrentan a todo tipo de desafíos y dificultades, y el equipo adecuado puede marcar la diferencia entre el éxito o el fracaso de una aventura. La mayoría de esos objetos forman parte del equipo básico, que puede resultarte de utilidad sin importar cuál sea tu clase.

A continuación se describe, en orden alfabético, parte del equipo de aventurero que se encuentra en la tabla 7–8: bienes y servicios (pág. 128), junto con cualquier beneficio especial que confieran a su usuario ("tú"). Para los objetos con dureza y puntos de golpe, consulta 'Hacer pedazos un objeto', pág. 165.

Abrojos: un abrojo es una pieza de metal en forma de estrella con cuatro brazos terminados en punta. Básicamente, se trata de objetos diseñados para que una de sus púas siempre apunte hacia arriba. Se dejan caer al suelo con la esperanza de que los enemigos los pisen o se vean obligados a frenar su carrera, lo cual permitiría dejarlos atrás. Una bolsa de abrojos de 2 lb. cubre un área cuadrada de 5' de lado.

Cada vez que una criatura se meta en una zona en la que haya abrojos (o cada asalto que combata en ella), tendrá posibilidades de pisar uno de ellos. Se efectuará una tirada de ataque por los abrojos (ataque base +0) contra la criatura. En lo que se refiere a este ataque, no contarán el escudo, la armadura ni los bonificadores de desvío de la víctima (el desvío evita los ataques que se dirigen hacia ti, pero no te impide tocar las cosas peligrosas). Si la criatura lleva zapatos o algún otro tipo de calzado, obtendrá un bonificador +2 de armadura a la CA. Si el ataque de los abrojos tiene éxito, la víctima habrá pisado uno de ellos. El objeto infligirá 1 punto de daño, y la velocidad de la criatura quedará reducida a la mitad por tener herida la planta del pie. Esta penalización al movimiento dura 24 horas, hasta que la criatura sea tratada con éxito con la habilidad de Sanar (CD 15) o hasta que reciba, como mínimo, 1 punto de curación mágica. Una criatura que esté corriendo o cargando deberá detenerse inmediatamente en caso de pisar un abrojo. Toda criatura que se mueva a la mitad (o menos) de su velocidad normal, podrá salvar sin peligro una zona cubierta de abrojos.

El DM decidirá cuál es la eficacia de estos objetos cuando se utilicen contra oponentes insólitos. Un ciempiés monstruoso Pequeño, por ejemplo, podría pasar entre los abrojos sin sufrir daño alguno, y un gigante del fuego que llevara botas de su tamaño podría resultar inmune a los abrojos de tamaño normal (sencillamente, los objetos quedarían enganchados a las suelas).

Aceite: una pinta de aceite tarda 6 horas en consumirse en una lámpara. Un frasco de aceite puede usarse como arma deflagradora (consulta 'Lanzar armas deflagradoras', en la pág. 158); para ello, usa las mismas reglas del fuego de alquimista, exceptuando que preparar un frasco con mecha se considera una acción de asalto completo. Una vez lanzado, sólo hay un 50% de posibilidades de que el frasco arda con éxito.

Puedes verter una pinta de aceite en el suelo, cubriendo un área cuadrada de 5' de lado (siempre y cuando la superficie sea lisa). Si se le prende fuego, el charco arderá durante 2 asaltos e infligirá 1d3 puntos de daño a cada criatura que haya en el área cubierta.

Almádena: este martillo de dos manos, provisto de cabeza de hierro, resulta muy útil para abrir cofres de tesoro a golpes.

Antorcha: una antorcha típica es una vara de madera con un extremo cubierto de lino enrollado, empapado en sebo u otra sustancia similar. Una antorcha ilumina claramente un radio de 20', tarda una hora en consumirse, y crea una zona de sombras en un radio de 40'. Consulta la pág. 164 para más reglas de iluminación. Si una antorcha es utilizada en combate, considérala como un arma improvisada a una mano (ver pág. 113) que causa daño contundente igual al de un guantelete de su tamaño, más 1 punto de daño por fuego.

Ariete portátil: este tronco de madera, revestido de hierro, es la herramienta perfecta para derribar puertas. No sólo te ofrece un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Fuerza para derribar puertas, sino que permite que otra persona te ayude; ésta no tendrá que tirar, sino que añadirá otro +2 a tu prueba (consulta 'Romper objetos', en la pág. 167).

Bolsa (para el cinto): esta bolsa de cuero se ata al cinto. Resulta muy útil para llevar cosas pequeñas.

Botija de arcilla: un recipiente de alfarería con tapón. Tiene capacidad para 1 galón de líquido.

Cadena: una cadena tiene dureza 10 y 5 puntos de golpe; para romperla hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 26).

Cálamo: una varilla de madera con una punta especial en uno de sus extremos. Esta punta, que sirve para escribir con tinta, se impregna directamente en el tintero y dibuja una línea cuando se desplaza sobre una superficie.

Catalejo: los objetos a su través se ven al doble de su tamaño.

Cerradura: estos mecanismos se abren con una llave grande y pesada. La CD para abrir uno de estos mecanismos empleando la habilidad de Abrir cerraduras depende de la calidad del mismo: sencilla (CD 20), corriente (CD 25), de buena calidad (30), asombrosa (CD 40).

Cuerda de cáñamo: la cuerda de este material tiene 2 puntos de golpe; para romperla hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 23).

Cuerda de seda: la cuerda de este material tiene 4 puntos de golpe; para romperla hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 24). Es tan flexible, que añade un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Trepar.

Escalera de mano, 10': una escalerilla, sencilla y recta, fabricada de madera.

Espejito de acero pulido: este objeto es útil cuando quieres mirar lo que hay tras una esquina, hacer señales a tus compañeros reflejando la luz del sol, vigilar a una medusa, asegurarte de que estás presentable para tratar con la reina o examinar heridas que hayas recibido en partes de tu cuerpo difíciles de ver.

Estuche (para mapas o rollos de pergamino): un tubo con tapa, hecho de cuero o estaño, que se utiliza para guardar pergamino o papel enrollado.

Frasco: un recipiente, hecho de cristal, metal o arcilla, que se cierra apretando fuertemente un tapón. Tiene capacidad para una pinta de líquido.

Garfio de escalada: el garfio de escalada se ata al extremo de una cuerda para asegurarla a unas almenas, una ventana, las ramas de un árbol u otro saliente. Arrojar un garfio de escalada de manera adecuada requiere una prueba de Uso de cuerdas con éxito (CD 10, +2 por cada 10' de distancia hasta el objetivo).

Grilletes y grilletes de gran calidad: los grilletes detallados en la tabla 7–8: bienes y servicios, pueden sujetar a una criatura de tamaño Mediano. El preso puede usar la habilidad de Escapismo para liberarse (CD 30, o CD 35 si son de gran calidad). Para romper unos grilletes hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 26, o CD 28 si son de gran calidad). Los grilletes tienen dureza 10 y 10 puntos de golpe. La mayoría de ellos tienen cerradura; por tanto, has de añadir a su precio el correspondiente a la cerradura que quieras.

Los grilletes para criaturas Pequeñas cuestan lo mismo. Para criaturas Grandes, cuestan diez veces lo indicado en la tabla y para criaturas Enormes, cien. Las criaturas Colosales, Gargantuescas, Menudas, Diminutas y Minúsculas sólo pueden ser retenidas con grilletes fabricados especialmente para ellas.

Lámpara corriente: ilumina claramente un radio de 15', proporciona sombras en un radio de 30' y arde durante 6 horas consumiendo una pinta de aceite. Arde de forma más regular que la antorcha; sin embargo, al contrario de lo que sucede con la linterna, su llama está en contacto directo con el aire y su combustible puede verterse con facilidad, resultando peligrosa en la mayoría de situaciones a que se enfrenta el aventurero. Las lámparas pueden llevarse con una mano. Consulta la pág. 164 para más reglas sobre la iluminación.

Linterna de ojo de buey: esta linterna tiene un solo postigo y las demás caras interiores están muy pulidas para reflejar la luz en una única dirección. Sirve para iluminar claramente en un cono de 60', e iluminar con sombras en un cono de 120'. Arde durante 6 horas consumiendo una pinta de aceite. Las linternas pueden llevarse con una mano. Consulta la pág. 164 para más reglas sobre la iluminación.

Linterna sorda: la linterna sorda tiene postigos o bisagras a los lados. Ilumina claramente un radio de 30', y proporciona iluminación en sombras en un radio de 60'. Arde unas 6 horas consumiendo una pinta de aceite. Las linternas pueden llevarse con una mano. Consulta la pág. 164 para más reglas sobre la iluminación.

Manta de invierno: una manta de lana, gruesa y mullida, para mantenerte caliente en climas fríos.

Martillo: una herramienta a una mano y con cabeza de hierro, que resulta muy útil para clavar pitones a una pared. Si un martillo se utiliza en combate, considéralo un arma improvisada a una mano (pág. 113) que inflige daño contundente igual al de un guantelete armado de su tamaño.

Mochila: un morral, fabricado en cuero, que se lleva a la espalda y se asegura normalmente con correas.

Odre de agua: una bolsa de cuero de cuello estrecho que se usa para contener agua.

Palanqueta: esta barra de hierro está fabricada para abrir cosas haciendo palanca. Una palanqueta es la herramienta perfecta para abrir puertas o cofres, romper cadenas y maniobras similares, y proporciona un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de fuerza realizadas con esa intención. Si se utiliza en combate, la palanqueta es un arma improvisada a una mano (ver pág. 113) que causa daño contundente igual a una clava de su tamaño.

Papel: una hoja en blanco hecha de pasta de fibra vegetal.

Pedernal y acero: el pedernal y el acero sueltan chispas al ser golpeados el uno contra el otro. Haciendo que las chispas entren en contacto con yesca, puedes obtener una pequeña llama. Encender una antorcha con pedernal y acero se considera como una acción de asalto completo; encender cualquier otra cosa con ellos llevará ese tiempo como mínimo.

Pergamino: piel de res preparada para escribir en ella.

Pértiga, 10': allá donde sospeches que haya una trampa, es mejor poner el extremo de tu pértiga de 10' que la mano.

Petate: nunca sabes dónde tendrás que dormir y un petate te ayuda a descansar mejor en pajares o sobre el frío suelo. El petate se compone de ropa de cama y una manta, lo bastante delgadas como para enrollarlas y atarlas. En caso de emergencia, puede hacer las veces de camilla.

Pitón: cuando una pared no te ofrezca asideros para manos y pies, puedes fabricarte los tuyos propios. Un pitón es un clavo de acero, provisto de un ojo por el que puedes pasar una cuerda (consulta la habilidad Trepar, en la pág. 84).

Raciones de viaje: incluyen alimentos secos, compactos y muy energéticos, que resultan muy apropiados para los viajes, como la fruta pasa o desecada, las galletas y los frutos secos.

Saco: es de arpillera u otro material similar y tiene un cordón para cerrarlo.

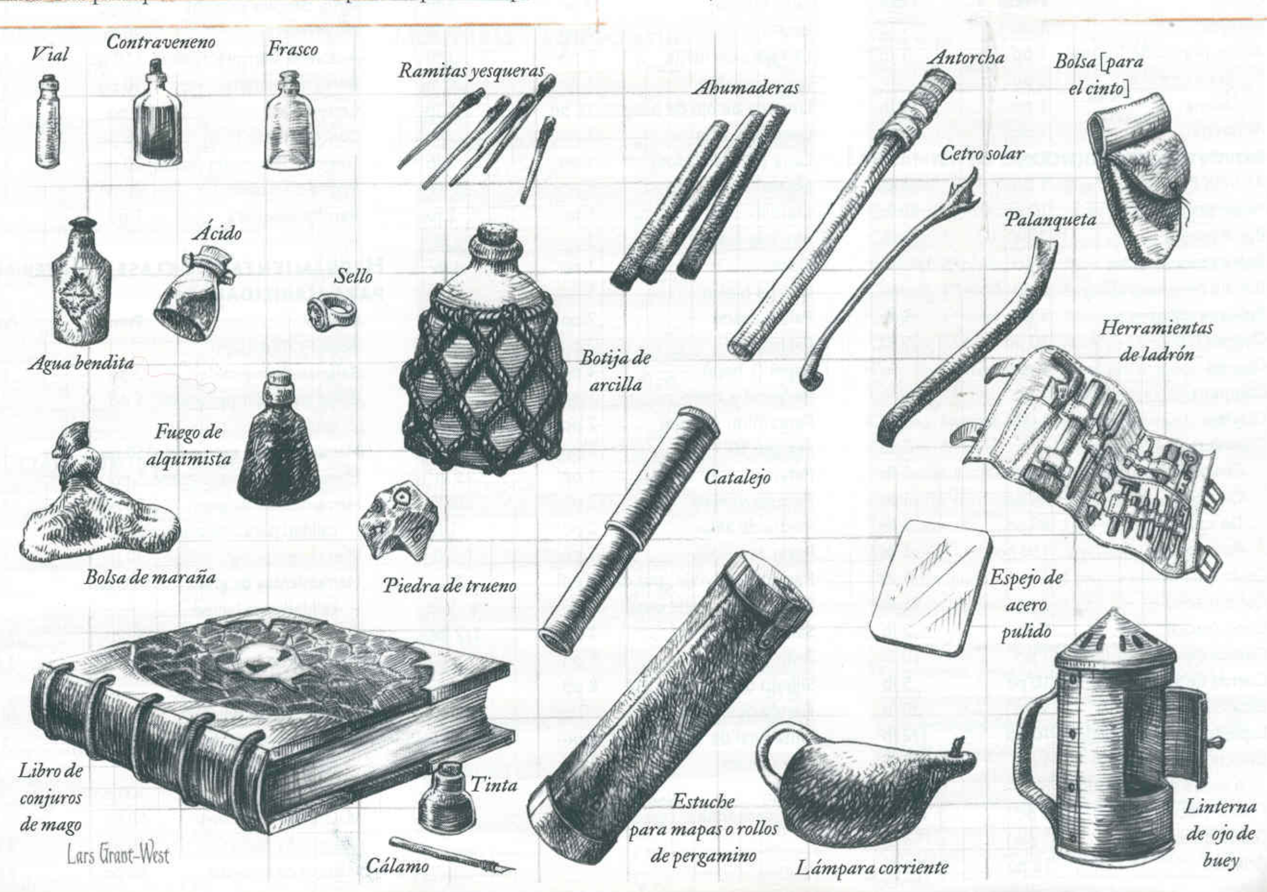
Sello (anillo): cada anillo de sello tiene un diseño propio grabado en él. Cuando lo presiones sobre lacre caliente, dejarás un marca de identificación.

Tienda de campaña: esta sencilla tienda tiene capacidad para dos personas.

Tinta: es de color negro; si la quieres de otro color, te costará el doble de lo indicado en la tabla.

Vela: ilumina claramente un radio de 5' y tarda una hora en consumirse.

Vial: un recipiente, elaborado de cristal, metal o arcilla, que se cierra apretando fuertemente un tapón. No suele medir más de una pulgada de ancho y tres de alto. Tiene capacidad para una onza de líquido.



SUSTANCIAS Y OBJETOS ESPECIALES

Estas sustancias especiales son apreciadas por los aventureros. Cualquiera de ellas, salvo la antorcha siempreardiente y el agua sagrada, puede ser hecha por un personaje con la habilidad de Artesanía (alquimia) (pág. 67).

Ácido: puedes lanzar un frasco con ácido como arma deflagradora (consulta 'Lanzar armas deflagradoras', en la pág. 158). Considera este ataque como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. Un impacto directo causa 1d6 puntos de daño de ácido. Todas las criaturas en un radio de 5' del punto de impacto del ácido reciben 1 punto de daño por las salpicaduras.

Agua bendita: daña a los muertos vivientes y ajenos malignos casi como si fuera ácido. Un frasco de agua bendita puede lanzarse como un arma deflagradora (consulta 'Lanzar armas deflagradoras', en la pág. 158). Considéralo como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. El recipiente se romperá si se lanza contra una criatura corporal. En el caso de las incorporales, deberás abrir el frasco para verter su contenido sobre la víctima, por lo que sólo podrás empapar a los muertos vivientes adyacentes; hacer esto es un ataque de toque a distancia que no provoca ataques de oportunidad.

Un impacto directo con un frasco de agua bendita inflige 2d4 puntos de daño a un muerto viviente o ajeno maligno. Todas las criaturas de esos tipos en un radio de 5' del punto de impacto del ácido sufren 1 punto de daño por las salpicaduras.

Los templos de dioses de alineamientos buenos venden agua bendita a precio de coste (sin ánimo de lucro) porque les gusta facilitar a la gente aquello que necesiten para combatir contra el mal.

Antorcha siempreardiente: esta antorcha, por lo demás normal, ha recibido los efectos de un conjuro de *llama continua*. Una antorcha siempreardiente ilumina claramente un radio de 20', y proporciona iluminación con sombras en un radio de 40'. Consulta la pág. 164 para más reglas sobre iluminación.

Ahumadera: esta vara de madera, tratada alquímicamente, crea al instante una espesa y opaca humareda cuando se la enciende. El humo ocupa un cubo de 10' de lado (trata el efecto como un conjuro de *nube brumosa*, salvo en que un viento moderado o más fuerte disipa el humo en 1 asalto). La varilla tarda 1 asalto en consumirse, y el humo desaparecerá de forma natural.

Bolsa de maraña: esta bolsa de cuero redonda está llena de pegamento alquímico. Al lanzarla contra una criatura (como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10), la bolsa se deshace y el pegamento revienta, enmarañando a su objetivo y volviéndose duro y resistente en contacto con el aire. Las criaturas enmarañadas sufren un penalizador –2 en las tiradas de ataque y un penalizador –4 a su Destreza efectiva. El personaje enmarañado deberá realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 15) o se quedará pegado al suelo, incapaz de moverse. Aunque tenga éxito en este tiro, sólo podrá desplazarse a la mitad de velocidad. Una criatura voladora no se quedará pegada al suelo, pero debe realizar una salvación de Reflejos con CD 15 o será incapaz de volar (suponiendo que utilice alas para volar) y caerá al suelo. Una bolsa de maraña no funciona bajo el agua.

Una criatura pegada al suelo (o incapaz de volar) podrá liberarse con una prueba con éxito de Fuerza (CD 17) o infligiendo 15 puntos de daño al pegamento con un arma cortante. Un personaje que intente quitarse el pegamento (o un compañero que lo ayude) no necesitará realizar tirada de ataque; golpeará automáticamente contra el pegamento, y sólo tendrá que realizar la tirada de daño para ver cuánto logra quitarse. Una vez liberado, el personaje podrá moverse (incluido moverse volando) a la mitad de velocidad. Un personaje atrapado por el pegamento que desee lanzar un conjuro deberá realizar una prueba de Concentración (CD 15). El pegamento se vuelve quebradizo y frágil al cabo de 2d4 asaltos, rompiéndose y perdiendo su efectos. Una aplicación de disolvente universal (consulta la *Guía del Dungeon Master*) disuelve el pegamento alquímico que haya sobre una criatura inmediatamente.

Cetro solar: esta vara de hierro, de 1" de longitud y terminada en una punta de oro, emite un fuerte brillo cuando es golpeada. Ilumina claramente un radio de 30' y con sombras un radio de 60'. Brilla durante 6

TABLA 7–8: BIENES Y SERVICIOS

EQUIPO DE AVENTURERO

Objeto	Precio	Peso
Abrojos	1 po	2 lb
Aceite (frasco de 1 pinta)	1 pp	1 lb
Aguja de costura	5 pp	—
Almádena	1 po	10 lb
Antorcha	1 pc	1 lb
Anzuelo	1 pp	—
Aparejo de poleas	5 po	5 lb
Ariete portátil	10 po	20 lb
Barril (vacío)	2 po	30 lb
Bolsa (para el cinto)	1 po	1/2 lb[1]
Botella de vino (vidrio)	2 po	—
Botija (arcillla)	3 pc	9 lb
Cadena (10')	30 po	2 lb
Cálamo	1 pp	—
Campana	1 po	—
Catalejo	1.000 po	1 lb
Cerradura		1 lb
Sencilla	20 po	1 lb
Corriente	40 po	1 lb
De calidad	80 po	1 lb
Asombrosa	150 po	1 lb
Cesto (vacío)	4 pp	1 lb
Cofre (vacío)	2 po	25 lb
Cubo (vacío)	5 pp	2 lb
Cuerda de cáñamo (50')	1 po	10 lb
Cuerda de seda (50')	10 po	5 lb
Escalera de mano, 10'	5 pc	20 lb
Espejito de acero pulido	10 po	1/2 lb
Estuche (para mapas o rollos de pergamino)	1 po	1/2 lb
Frasco (vacío)	3 pc	1 1/2 lb
Garfio de escalada	1 po	4 lb
Grilletes	15 po	2 lb
Grilletes de gran calidad	50 po	2 lb
Jabón (por lb)	5 pp	1 lb
Jarra/taza de arcilla	2 pc	1 lb
Jarro (arcilla)	2 pc	5 lb
Lacre	1 po	1 lb
Lámpara corriente	1 pp	1 lb
Leña (por día)	1 pc	20 lb
Linterna de ojo de buey	12 po	3 lb
Linterna sorda	7 po	2 lb
Lona (9' cuadrados)	1 pp	1 lb
Manta de invierno	5 pp	3 lb[1]
Martillo	5 pp	2 lb
Mochila (vacía)	2 po	2 lb[1]
Odre	1 po	4 lb[1]
Olla de hierro	5 pp	2 lb
Pala o azada	2 po	8 lb
Palanqueta	2 po	5 lb
Papel (1 hoja)	4 pp	—
Pedernal y acero	1 po	—
Pergamino (1 hoja)	2 pp	—
Pértiga, 10'	2 pp	8 lb
Petate	1 pp	5 lb[1]
Pico de minero	3 po	10 lb
Piedra de afilar	2 pc	1 lb
Pitón	1 pp	1/2 lb
Raciones de viaje (por día)	5 pp	1 lb[1]
Red de pescar, 25' cuad.	4 po	5 lb
Saco (vacío)	1 pp	1/2 lb[1]
Sello (anillo)	5 po	—
Silbato de señales	8 pp	—
Tienda de campaña	10 po	20 lb[1]
Tinta (vial de 1 onza)	8 po	—
Tiza (trozo)	1 pc	—
Vela	1 pc	—
Vial (para tinta o poción)	1 po	—

SUSTANCIAS Y OBJETOS ESPECIALES

Objeto	Precio	Peso
Ácido (frasco)	10 po	1 lb
Agua bendita (frasco)	25 po	1 lb
Ahumadera	20 po	1/2 lb
Antorcha siempreardiente	110 po	1 lb
Bolsa de maraña	50 po	4 lb
Cetro solar	2 po	1 lb
Contraveneno (vial)	50 po	—
Fuego de alquimista (frasco)	20 po	1 lb
Piedra de trueno	30 po	1 lb
Ramita yesquera	1 po	—

HERRAMIENTAS DE CLASE Y MATERIAL PARA HABILIDADES

Objeto	Precio	Peso
Acebo y muérdago	—	—
Balanza de mercader	2 po	1 lb
Bolsa para componentes de conjuro	5 po	2 lb
Herramienta de gran calidad	50 po	1 lb
Herramientas para artesano	5 po	5 lb
Herramientas de gran calidad para artesano	55 po	5 lb
Herramientas para ladrón	30 po	1 lb
Herramientas de gran calidad para ladrón	100 po	2 lb
Instr. musical corriente	5 po	3 lb[1]
Instrumento musical de gran calidad	100 po	3 lb[1]
Laboratorio de alquimia	500 po	40 lb
Libro de conjuros de mago (en blanco)	15 po	3 lb
Lupa	100 po	—
Material de curandero	50 po	1 lb
Material de disfraz	50 po	8 lb[1]
Material de escalada	80 po	5 lb[1]

horas, y transcurrido ese tiempo la punta de oro queda consumida e inservible. Consulta la pág. 164 para más reglas sobre iluminación.

Contraveneno: si bebes este líquido, obtendrás durante una hora un bonificador alquímico +5 en todos tus tiros de salvación de Fortaleza contra veneno.

Fuego de alquimista: el fuego de alquimista es una sustancia pegajosa y adhesiva que se inflama al entrar en contacto con el aire. Esta sustancia puede lanzarse como arma deflagradora (consulta 'Lanzar armas deflagradoras', en la pág. 158). Considera este ataque como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'.

Un impacto directo causa 1d6 puntos de daño de fuego. Todas las criaturas en un radio de 5' del punto de impacto del frasco reciben 1 punto de daño de fuego por las salpicaduras. En el asalto siguiente a un impacto directo, la víctima sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales, pudiendo emplear una acción de asalto completo para intentar apagar el fuego antes de que eso suceda. Extinguir las llamas requerirá un tiro de salvación de Reflejos (CD 15). Rodar por el suelo concederá al personaje un bonificador +2. La inmersión en agua o la extinción mágica apagarán las llamas inmediatamente.

Piedra de trueno: esta piedra puede lanzarse con un ataque de toque a distancia, con un incremento de distancia de 20'. Al golpear contra una superficie dura (o ser golpeado con fuerza), este objeto emite un ruido ensordecedor (un ataque sónico). Las criaturas que se encuentren en un radio de 10' deberán realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) o quedarán ensordecidas durante 1 hora. Además de experimentar los efectos evidentes, las criaturas ensordecidas sufrirán un penalizador –4 en la iniciativa y tendrán un 20% de probabilidad de ejecutar erróneamente y perder todo conjuro con componente verbal (V) que intenten lanzar.

Ya que no necesitas golpear a un objetivo específico, puedes limitarte a apuntar a una casilla de 5' específica. Considera que la casilla objetivo tiene una CA de 5; si fallas, consulta 'Lanzar armas deflagradoras' en la pág. 158 para determinar dónde acaba la piedra de trueno.

Ramita yesquera: la sustancia alquímica situada en el extremo de este pequeño palito de madera se enciende al rozar contra una superficie rugosa. Encender un fuego con una ramita yesquera es mucho más rápido que hacerlo con pedernal, acero (o una lupa) y yesca. Encender una antorcha con una ramita yesquera es una acción estándar (no de asalto completo); se tardará ese tiempo como mínimo en encender cualquier otra cosa con ella.

HERRAMIENTAS DE CLASE Y MATERIAL

Este material resulta especialmente útil cuando posees ciertas habilidades o perteneces a una clase concreta.

Acebo y muérdago: las ramas de acebo y muérdago son utilizadas por los druidas como foco "por defecto" para sus conjuros. Los druidas saben encontrarlas con facilidad en los bosques, donde, básicamente, pueden recogerlas sin tener que pagar a cambio.

Balanza de mercader: este conjunto se compone de balanza, platillos y varias pesas. La balanza concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Tasación de objetos valorados según su peso, incluidos aquellos que estén hechos de metales preciosos.

Bolsa para componentes de conjuro: una pequeña bolsa de cuero impermeable que se lleva al cinto, provista de numerosos compartimentos pequeños. Los lanzadores de conjuros que la poseen tienen todos los componentes materiales y focos que puedan necesitar, a excepción de los que cuesten dinero, los focos divinos y los que no quepan en una bolsa (como el estanque natural que el druida debe contemplar para ejecutar un *escudriñamiento*).

Herramientas para artesano: este es el conjunto de herramientas especiales necesarias para cualquier Artesanía. Sin ellas, tendrás que usar herramientas improvisadas (penalizador –2 en las pruebas de Artesanía); eso, si llegas a fabricar lo que deseas.

Herramienta de gran calidad: este objeto fabricado con precisión es la herramienta perfecta para su trabajo. Proporciona un bonificador +2 de

Reloj de agua	1.000 po	200 lb
Reloj de arena	25 po	1 lb
Símbolo sagrado de madera	1 po	—
Símbolo sagrado de plata	25 po	1 lb

INDUMENTARIA

Objeto	Precio	Peso
Muda de artesano	1 po	4 lb[1]
Muda de artista	3 po	4 lb[1]
Muda de cortesano	30 po	6 lb[1]
Muda de erudito	5 po	6 lb[1]
Muda de miembro realeza	200 po	15 lb[1]
Muda de monje	5 po	2 lb[1]
Muda de montaraz	10 po	8 lb[1]
Muda de noble	75 po	10 lb[1]
Muda de plebeyo	1 pp	2 lb[1]
Muda de viajero	1 po	5 lb[1]
Ropa de abrigo	8 po	7 lb[1]
Vestiduras de clérigo	5 po	6 lb[1]

PERNOCTAR, COMIDA Y BEBIDA

Objeto	Precio	Peso
Alojamiento en posada (por día)		
Bueno	2 po	—
Corriente	5 pp	—
Pobre	2 pp	—
Banquete (por persona)	10 po	—
Carne (trozo)	3 pp	1/2 lb
Cerveza		
Galón	2 pp	8 lb
Jarra	4 pc	1 lb
Comidas (por día)		
Buena	5 pp	—
Corriente	3 pp	—
Pobre	1 pp	—
Pan (hogaza)	2 pc	1/2 lb
Queso (trozo)	1 pp	1/2 lb
Vino		
Corriente (jarra)	2 pp	6 lb
De calidad (botella)	10 po	1 1/2 lb

MONTURAS Y EQUIPO AFÍN

Objeto	Precio	Peso
Alforjas	4 po	8 lb
Bardas		
Criatura Mediana	×2	×1
Criatura Grande	×4	×2
Bocado y brida	2 po	1 lb
Burro o mulo	8 po	—
Caballo		
Caballo ligero	75 po	—
Caballo pesado	200 po	—
Caballo de guerra ligero	150 po	—
Caballo de guerra pesado	400 po	—
Poni	30 po	—
Poni de guerra	100 po	—
Cuadras (por día)	5 pp	—
Forraje (por día)	5 pc	10 lb
Perro de monta	150 po	—
Perro guardián	25 po	—
Sillas		
Albarda	5 po	15 lb
Militar	20 po	30 lb
De montar	10 po	25 lb
Sillas exóticas		
Albarda	15 po	20 lb
Militar	60 po	40 lb
De montar	30 po	30 lb

TRANSPORTE

Objeto	Precio	Peso
Bote de remos	50 po	100 lb
Remo	2 po	10 lb
Carreta	35 po	400 lb
Carro	15 po	200 lb
Carruaje	100 po	600 lb
Chalupa	3.000 po	—
Galera	30.000 po	—
Nave larga	10.000 po	—
Navío de guerra	25.000 po	—
Trineo	20 po	300 lb
Velero	10.000 po	—

LANZAMIENTO DE CONJUROS Y SERVICIOS

Servicio	Precio
Conjuro, nivel 0	Nivel de lanzador ×5 po[2]
Conjuro, 1.er nivel	Nivel de lanzador ×10 po[2]
Conjuro, 2.º nivel	Nivel de lanzador ×20 po[2]
Conjuro, 3.er nivel	Nivel de lanzador ×30 po[2]
Conjuro, 4.º nivel	Nivel de lanzador ×40 po[2]
Conjuro, 5.º nivel	Nivel de lanzador ×50 po[2]
Conjuro, 6.º nivel	Nivel de lanzador ×60 po[2]
Conjuro, 7.º nivel	Nivel de lanzador ×70 po[2]
Conjuro, 8.º nivel	Nivel de lanzador ×80 po[2]
Conjuro, 9.º nivel	Nivel de lanzador ×90 po[2]
Empleado, entrenado	3 pp por día
Empleado, no entrenado	1 pp por día
Diligencia	3 pc por milla
Mensajero	2 pc por milla
Pasaje de barco	1 pp por milla
Peaje o portazgo	1 pc

— Sin peso o peso despreciable.

1 Estos objetos pesan la cuarta parte de lo indicado cuando son para personajes Pequeños. Los recipientes para personajes Pequeños también tienen una cuarta parte de la capacidad indicada para los normales.

2 Consulta la descripción del conjuro para costes adicionales. Si el coste adicional sitúa el precio total del conjuro por encima de las 3.000 po, este conjuro normalmente no estará disponible, salvo que el DM lo permita.

circunstancia en las pruebas de habilidad relacionadas (si las hay). Algunos ejemplos de este tipo de objeto presentes en la tabla 7–8 incluyen las herramientas de gran calidad para artesano, las herramientas de gran calidad para ladrón, los instrumentos musicales de gran calidad, el material de curandero, el material de disfraz y el material de escalada. Este apartado cubre prácticamente cualquier otra cosa. Los bonificadores proporcionados por varios objetos de gran calidad utilizados en la misma prueba de habilidad no se apilan. Así, pitones de gran calidad y material de escalada no proporcionan un bonificador +4 si se utilizan juntos en una prueba de Trepar.

Herramientas de gran calidad para artesano: como las herramientas para artesano, pero éstas serán las perfectas para la labor a ejecutar, por lo que obtendrás un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Artesanía.

Herramientas de gran calidad para ladrón: este juego tiene más y mejores herramientas de lo normal, lo que te concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Herramientas para ladrón: éstas son las herramientas necesarias para las habilidades Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo. El conjunto incluye una o dos llaves maestras, ganzúas largas de metal, un tornillo de mandíbulas largas, una serreta, una pequeña cuña y un martillo. Sin este equipo, tendrás que utilizar herramientas improvisadas, y sufrirás un penalizador –2 de circunstancia en las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Instrumento musical, corriente o de gran calidad: entre los instrumentos más populares están incluidos la chirimía, el pífano, la flauta, el laúd y la mandolina. Los instrumentos de gran calidad añaden un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Interpretar en las que se usen y sirven para indicar la categoría del músico.

Laboratorio de alquimia: este juego de instrumentos incluye vasos de precipitados, frascos, probetas, matraces, y diversas sustancias y productos químicos. Dispone siempre de los elementos correctos para fabricar objetos alquímicos y, por tanto añade un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Artesanía (alquimia); sin embargo, no supone variación alguna en los precios relacionados con la habilidad de Artesanía (alquimia) (pág. 67). Sin este laboratorio, se supone que un personaje con la habilidad de Artesanía (alquimia) dispone de suficientes herramientas como para usar la habilidad, pero sin obtener el bonificador +2 de circunstancia.

Libro de conjuros de mago (en blanco): un voluminoso libro, encuadernado en cuero, que el mago utiliza de referencia. Los libros de conjuros tienen 100 páginas de pergamino, de las que cada sortilegio ocupa una página por nivel de conjuro (los de nivel 0 ocupan una página cada uno). Consulta 'Espacio en el libro de conjuros', en la pág. 179.

Lupa: esta sencilla lente te permite ver con detalle los objetos pequeños. A la hora de encender fuego es una buena sustituta del pedernal, acero y yesca (aunque para ello necesitarás una luz directa tan brillante como la del sol, yesca que encender y, como mínimo, una acción de asalto completo). Una lupa concede un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Tasación relacionadas con objetos pequeños o que tengan gran detalle, como las gemas.

Material de curandero: este conjunto incluye hierbas, ungüentos, vendas y demás materiales. Es la herramienta perfecta para las pruebas de Sanar y, por tanto, da un bonificador +2 de circunstancia en ellas. Se gasta tras diez usos.

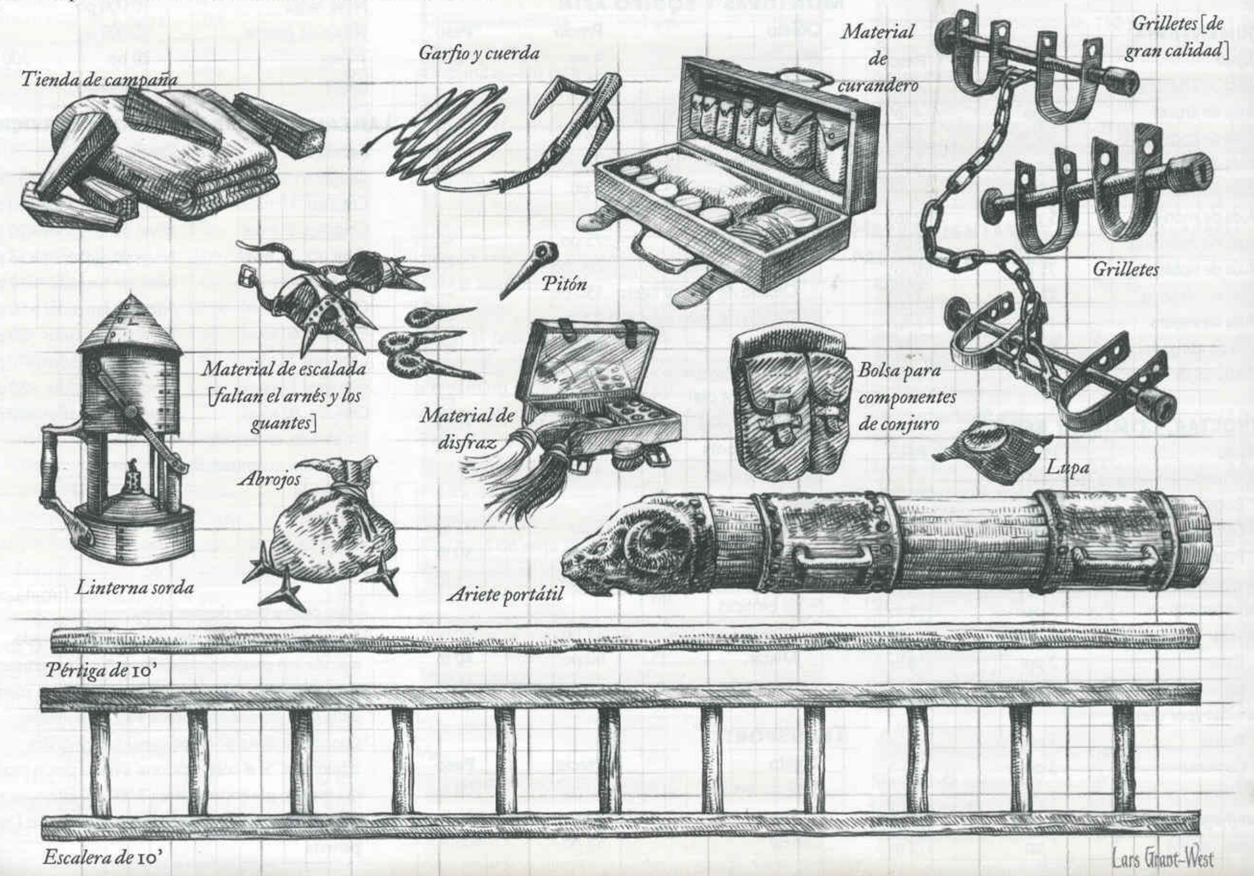
Material de disfraz: una bolsa con maquillaje, tinte para el pelo y pequeños postizos. Es la herramienta perfecta para cumplir con su función, y da un bonif. +2 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse. Se gasta al cabo de diez usos.

Material de escalada: pitones especiales, clavos para las botas, guantes y un arnés, que resultarán de ayuda en todo tipo de escalada. Se trata de la herramienta perfecta para la tarea, y te concederá un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Trepar.

Reloj de agua: este voluminoso artilugio indica la hora con bastante exactitud, pudiendo equivocarse en 30 minutos por día transcurrido desde que fuera puesto en hora. El aparato necesita una fuente de agua y permanecer inmóvil, pues marca la hora gracias a la caída controlada de gotas de agua. Ante todo, se trata de una diversión para ricos y una herramienta para estudiantes del saber arcano. La mayoría de la gente no tiene forma de medir el tiempo con exactitud, y no tiene mucho sentido saber que son las 14:30 h si nadie más lo sabe.

Símbolo sagrado, de madera o plata: los símbolos sagrados concentran energía positiva. Los clérigos y paladines los utilizan como focos para sus conjuros y como herramientas para expulsar muertos vivientes. Cada religión tiene su propio símbolo y el del sol es el que los clérigos no relacionados con ninguna fe en particular utilizan por defecto.

Los símbolos sagrados de plata funcionan igual que los de madera, pero sirven para indicar la posición de su portador.



Símbolos sacrílegos: estos símbolos son iguales que los sagrados, pero concentran energía negativa y son utilizados por los clérigos malignos (o por los clérigos neutrales que desean lanzar conjuros malignos o comandar muertos vivientes). El cráneo es el símbolo sacrílego que los clérigos no relacionados con ninguna fe en particular utilizan por defecto.

INDUMENTARIA

Cada personaje puede querer llevar una indumentaria distinta según la ocasión. Se supone que todo personaje principiante dispone de una de las siguientes mudas: artesano, artista, erudito, monje, montaraz, plebeyo o viajero. Esta primera muda es gratuita y no cuenta a la hora de calcular el peso que el personaje puede llevar.

Muda de artesano: una camisa con botones, una falda o un pantalón con un cordón frunciendo el talle, unos zapatos y puede que una gorra o sombrero. Esta indumentaria puede incluir un cinturón o un mandil (de cuero o tela) para llevar las herramientas.

Muda de artista: ropas de artista, estrafalarias y tal vez chillonas. Aunque la ropa tenga aspecto caprichoso, su práctico diseño te permitirá hacer piruetas, bailar, caminar sobre la cuerda floja o, simplemente, correr (por si el público se pone desagradable).

Muda de cortesano: prendas de lujo, hechas a medida y a la moda que se estile en las cortes de la nobleza. Influir en nobles o cortesanos es una tarea complicada cuando se lleva ropa de calle (–2 en las pruebas basadas en el Carisma para influenciar a esta clase de individuos). Sin joyas (que cuestan unas 50 po adicionales) esta indumentaria te haría parecer un plebeyo fuera de lugar.

Muda de erudito: perfecta para un estudioso, esta muda incluye una túnica, un cinturón, un gorro, unos zapatos ligeros y posiblemente una capa.

Muda de miembro de la realeza: esto incluye solamente la ropa, no el cetro, la corona, el anillo o cualquier otro objeto de la realeza. Las prendas de este tipo son ostentosas y llevan abundante oro, seda y piedras preciosas.

Muda de monje: esta sencilla muda incluye sandalias, pantalones anchos y una camisa holgada, todo ello sujeto con cintas de tela. Aunque de aspecto informal, estas prendas están diseñadas para darte la mayor movilidad posible, y están hechas con tejidos de gran calidad. Puedes esconder armas pequeñas en los bolsillos ocultos de los pliegues, y las cintas son lo bastante resistentes como para hacer las veces de cuerdas cortas.

Muda de montaraz: un conjunto de prendas perfecto para quienes nunca saben a qué van a enfrentarse. Incluye botas resistentes, pantalones de cuero o una falda, un cinturón, una camisa (puede que con chaleco o chaqueta), unos guantes y una capa. En lugar de llevarse falda de cuero, puede vestirse un abrigo de ese material sobre una falda de tela. Estas prendas tienen numerosos bolsillos (especialmente la capa). La muda también incluye los complementos que puedas necesitar, como una bufanda o un sombrero de ala ancha.

Muda de noble: estas prendas están diseñadas adrede para ser caras y aparentarlo. Los tejidos suelen llevar piedras y metales preciosos. Para codearse con nobles, hace falta tener un sello (consulta más arriba 'Equipo de aventurero') y joyas (por un valor mínimo de 100 po, aunque sólo sea en apariencia).

Muda de plebeyo: una camisa suelta y pantalones anchos, o una blusa suelta y falda o vestido largo. Como calzado suelen emplearse retazos de tela.

Muda de viajero: botas, pantalones o falda de lana, un cinturón resistente, una camisa (acompañada, quizá, por un chaleco o una chaqueta) y una amplia capa provista de una capucha.

Ropa de abrigo: un abrigo de lana, una camisa de lino, un gorro de lana, una pesada capa, una falda o unos pantalones gruesos y unas botas. Llevando ropa de abrigo, se añade un bonificador +5 de circunstancia en los tiros de salvación de Fortaleza contra la exposición al clima frío (consulta la *Guía del Dungeon Master* para encontrar información sobre los riesgos del frío).

Vestiduras de clérigo: ropa eclesiástica para desempeñar las funciones del sacerdote, no para ir de aventuras.

PERNOCTAR, COMIDA Y BEBIDA

Muchos viajeros son alojados por su gremio, iglesia, familia o la nobleza. Sin embargo, los aventureros suelen tener que pagar para obtener hospitalidad.

Comidas: las comidas pobres consisten en pan, nabos cocidos, cebolla y agua. Las corrientes pueden llevar pan, guiso de pollo (con poco pollo), zanahorias y cerveza o vino aguados. Las buenas comidas pueden ser a base de pan y bollos, carne de vaca, guisantes y cerveza o vino.

Posadas: alojarse en una posada pobre equivale a dormir en el suelo cerca de una chimenea, y con suerte cubierto con una manta si le caes bien al posadero y no te preocupan las pulgas. En una posada corriente se duerme en un suelo elevado y caliente, con una manta y almohada y se disfruta de mejor compañía. El alojamiento en una buena posada incluye una pequeña habitación particular con cama, algún que otro servicio y un orinal cubierto en un rincón.

MONTURAS Y EQUIPO AFÍN

Los caballos y demás monturas te permiten viajar con mayor rapidez y facilidad.

Albarda: una albarda sirve para llevar equipo y víveres, no a un jinete. Tiene capacidad para tanto equipo como pueda cargar el animal (el *Manual de monstruos* indica la carga máxima que puede llevar una montura).

Barda, para criaturas Medianas y Grandes: la barda es un tipo de armadura que cubre la cabeza, el cuello, el pecho, los lomos y, posiblemente, las patas de un caballo u otra montura. Las bardas hechas de una armadura intermedia o pesada ofrecen una mayor protección a cambio de una menor velocidad. Pueden adquirirse bardas de todos los tipos de armadura incluidas en la tabla 7–6: armadura y escudos.

La armadura para un caballo (una criatura no humanoide Grande) cuesta el cuádruple que su versión para un humano (un humanoide Mediano) y también pesa el doble de lo indicado en la tabla 7–6 (consulta 'Armaduras para criaturas inusuales', en la pág. 123). Si la barda fuera para un poni u otra montura de tamaño Mediano, el precio sería el doble y el peso el mismo que los correspondientes a una armadura llevada por un humanoide Mediano.

Las bardas intermedias o pesadas ralentizan a las monturas que las llevan, tal y como se muestra en la tabla siguiente:

	Velocidad		
Barda	**(40')**	**(50')**	**(60')**
Intermedia	30'	35'	40'
Pesada	30'[1]	35'[1]	40'[1]

[1] Cuando corran, las monturas que lleven armadura pesada sólo se moverán al triple de lo normal en lugar de al cuádruple.

Las monturas voladoras no pueden volar con barda intermedia o pesada.

Los animales que llevan barda requieren especial atención. Hay que evitar que la piel se les irrite y que les salgan llagas por culpa de la armadura; para ello, hay que quitarles la armadura por la noche, aunque lo ideal sería colocársela sólo para la batalla. Poner y quitar una barda consume 5 veces el tiempo indicado en la tabla 7–7: ponerse la armadura. Los animales que lleven barda sólo podrán cargar con su jinete y con unas alforjas normales; por esta razón, los jinetes guerreros suelen llevar una segunda montura encargada de transportar los víveres y pertrechos.

Burro o mulo: los burros y mulos son las mejores bestias de carga. Se muestran impasibles ante el peligro, son resistentes, de pie firme y capaces de cubrir largas distancias llevando cargas pesadas. Al contrario que los caballos, no se niegan a entrar en subterráneos y demás lugares extraños y amenazadores (aunque la idea tampoco les hace mucha gracia). Consulta el *Manual de monstruos* para encontrar información adicional sobre los burros y los mulos.

Caballo: de todos los animales usados comúnmente, el caballo es la mejor montura y bestia de trabajo. Un caballo (que no sea un poni) puede servir de montura a un humano, elfo, enano, semielfo o semiorco. Un poni es más pequeño que un caballo, y sirve de montura a gnomos o medianos (consulta el *Manual de monstruos* para encontrar información adicional sobre los caballos y los ponis).

Los caballos y ponis de guerra pueden ser conducidos a la batalla sin problemas. Los caballos ligeros y pesados y los ponis resultan difíciles de controlar en medio de un combate (consulta 'Combatir desde una montura', en la pág. 155, y la habilidad de Montar, en la pág. 77).

Comida: los caballos, burros, mulos y ponis pueden pastar para obtener sustento, pero es mucho mejor darles comida (como avena), pues ésta ofrece una forma de energía más concentrada, especialmente si el animal está haciendo esfuerzos. Si lo que tienes es un perro de monta, estarás obligado a incluir algo de carne en su dieta, aunque el alimento seguirá costándote más o menos lo indicado en la tabla.

Cuadras: el precio incluye la cuadra, la comida y el cepillado.

Perro de monta: este perro de tamaño Mediano está entrenado especialmente para llevar a un jinete humanoide de tamaño Pequeño. En combate, es tan valiente como un caballo de guerra. Cuando te caes de un perro de monta no sufres daño (consulta el *Manual de monstruos* para encontrar información adicional sobre los perros de monta).

Silla de montar: la silla corriente para llevar al jinete.

Silla de montar exótica: una silla exótica es igual que una normal del mismo tipo, pero está diseñada para una montura insólita, como un hipogrifo. Existen sillas de montar exóticas (tanto normales como militares) y albardas exóticas.

Silla de montar militar: esta silla sujeta al jinete, concediéndole un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Montar relacionadas con seguir a lomos de la montura. Si quedaras inconsciente yendo en una silla militar, tendrías un 75% de posibilidades de permanecer sobre ella (en comparación con el 50% de las sillas de montar normales).

TRANSPORTE

Si no puedes ir a caballo al lugar que quieres (sea por exceso de carga o por distancia), necesitarás otra forma de transporte.

Bote de remos: barco de 8 a 12' de largo para dos o tres personas. Se desplaza a una velocidad de 1 1/2 millas por hora aproximadamente.

Carreta: este vehículo, abierto y de cuatro ruedas, sirve para transportar cargas pesadas. Por lo general, suele ser arrastrado por dos caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Carro: un vehículo de dos ruedas, tirado por un solo caballo (u otra bestia de carga). Incluye guarnición para un animal.

Carruaje: este vehículo de cuatro ruedas puede transportar hasta cuatro personas en una cabina cerrada, además de a dos conductores. Por lo general, suele ser arrastrado por dos caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Chalupa: embarcación de 50 a 75' de largo y de 15 a 20' de ancho que tiene unos cuantos remos como complemento a su único mástil de vela cuadrada. Dispone de una tripulación de 8 a 15 personas y puede transportar entre 40 y 50 toneladas de carga o 100 soldados. Puede viajar por mar abierto, así como navegar por el curso bajo de algunos ríos (tiene una quilla bastante plana). Se mueve 1 milla por hora, más o menos.

Galera: una embarcación de tres mástiles con 70 remeros por cada lado y una tripulación total de 200 personas. Esta embarcación tiene una longitud de 130' y 20' de anchura, y puede transportar hasta 150 toneladas de carga o 250 soldados. Por 8.000 po más se le puede añadir un espolón y torretas con plataformas de disparo a popa, proa y en medio del barco. Esta embarcación no puede realizar viajes por mar abierto, sino que bordea la costa. Alcanza un velocidad aproximada de 4 millas por hora remando o a toda vela.

Nave larga: embarcación de 75' de longitud con 40 remos y una tripulación de 50 personas. Tiene un solo mástil y una sola vela cuadrada. Puede transportar 50 toneladas de carga o 120 soldados. La nave larga puede viajar por mar abierto. Se desplaza a 3 millas por hora remando o a toda vela.

Navío de guerra: con 100' de longitud tiene un único mástil, aunque también puede propulsarse a remos. Tiene una tripulación de 60 a 80 remeros y puede transportar hasta 160 soldados, pero no a grandes distancias, al no disponer de espacio para provisiones para tanto tiempo. El navío de guerra no puede salir a mar abierto, sino que bordea la costa. No se utiliza para llevar carga. Se mueve a una velocidad de 2 1/2 millas por hora remando o a toda vela.

Trineo: una carreta que lleva patines en lugar de ruedas para poder desplazarse sobre el hielo o la nieve. Por lo general, suele ser arrastrado por dos caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Velero: esta versión más grande y más navegable del barco de cabotaje (un tipo de velero) tiene entre 75 y 90' de largo y 20' de ancho. Su tripulación es de 20 personas. Puede transportar hasta 150 toneladas de carga. Lleva vela cuadrada en sus dos mástiles y puede viajar por mar abierto. Se desplaza a 2 millas por hora aproximadamente.

LANZAMIENTO DE CONJUROS Y SERVICIOS

A veces la mejor solución para un problema es contratar a alguien para que se encargue de él. Ya que los personajes son aventureros, una solución de este tipo debería ser la excepción más que la regla, pero puede llegar un momento en el que los PJs prefieran pagar a alguien para que se encargue de ciertas cosas, sea entregar un mensaje, lanzar un conjuro o transportarles a través del mar.

Conjuro: esto indica cuánto cuesta que un lanzador de conjuros ejecute un sortilegio para ti. El precio da por supuesto que puedes ir hasta donde esté el lanzador y esperar a que ejecute el efecto cuando le venga bien (generalmente al menos 24 horas después de solicitarlo, para que tenga tiempo para preparar el conjuro en cuestión). Si deseas que el lanzador vaya hasta cierto lugar a ejecutar el conjuro (como, por ejemplo, hasta el interior de un dungeon para lanzar *apertura* en una puerta secreta que no logras abrir), tendrás que negociar el precio con él, y normalmente la respuesta será "no".

El precio de la lista corresponde a un conjuro sin componente material, foco ni coste en PX. Si el sortilegio exige componente material, su precio se añadirá al del conjuro. Si exige un componente de foco (que no sea foco divino), se añadirá 1/10 parte del precio del foco al coste. Si el sortilegio conlleva un coste en PX, se añadirán 5 po por PX a invertir. Por ejemplo, para que un clérigo de 9.º nivel lance *comunión* para ti, tendrías que pagar 450 po por un conjuro de 5.º nivel ejecutado por un lanzador de 9.º nivel, más otras 500 po por el gasto de 100 PX, más 25 po por el agua bendita; es decir, un total de 975 po.

Más aún, si un conjuro tiene consecuencias posiblemente peligrosas (como *contactar con otro plano*), el lanzador de conjuros indudablemente requerirá pruebas de que puedes y te comprometes a pagar por cualquier resultado de ese tipo que pueda darse (supoiendo que el lanzador de conjuros llegue siquiera a estar dispuesto a lanzar un conjuro de ese tipo, lo cual no está asegurado). En el caso de los conjuros que transportan al lanzador y a los personajes cierta distancia (como *teleportar*), es probable que tengas que pagar dos lanzamientos del conjuro, incluso aunque no regreses con el lanzador.

Además de esto, debes tener en cuenta que no toda ciudad o villa tiene un lanzador de conjuros de nivel suficiente como para lanzar cualquier conjuro. Por lo general debes viajar hasta una villa pequeña (o un poblado grande) para tener más o menos asegurado el encontrar un lanzador de conjuros capaz de lanzar conjuros de 1.er nivel, a una villa grande para conjuros de 2.º nivel, a una ciudad pequeña para conjuros de 3.º o 4.º nivel, a una ciudad grande para conjuros de 5.º o 6.º nivel, y a una metrópolis para conjuros de 7.º y 8.º nivel. Ni siquiera en una metrópolis es seguro que haya un lanzador de conjuros local capaz de lanzar conjuros de 9.º nivel, por lo que el simple hecho de encontrar a un lanzador de este tipo puede convertirse ya en una aventura. La *Guía del Dungeon Master* tiene más información sobre el tamaño y la demografía de los asentamientos.

Al estar obligado a encontrar a un lanzador para que ejecute el conjuro, no sólo no se puede confiar la cuestión a un intermediario neutral, sino que el dinero no siempre es suficiente para conseguir lo que uno quiere. Si el lanzador fuera contrario a tu orientación religiosa, moral o política, podrías no conseguir el sortilegio deseado, pagases lo que pagases. El DM siempre determina el precio final de cualquier conjuro que quieras comprar.

Diligencia: el precio indicado es para un desplazamiento en un carruaje que transporta gente (y carga ligera) entre villas y ciudades. Para desplazarse en un carruaje que lleve pasajeros por el interior de una ciudad, 1 pc suele llevarte a cualquier sitio al que tengas que ir.

Empleado, entrenado: la cantidad indicada es el salario normal de un día para combatientes mercenarios, albañiles, artesanos, escribanos, cocheros y otros. Este valor representa un salario mínimo; muchos de estos empleados requieren una paga significativamente mayor (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más detalles).

Empleado, no entrenado: la cantidad indicada es el salario típico de un día de trabajo de peones, mozos, cocineros, doncellas y otros sirvientes.

Mensajero: aquí se incluyen mensajeros a caballo y corredores. Aquellos dispuestos a llevar un mensaje a un sitio donde tienen que ir de todas formas (un miembro de la tripulación de un barco, por ejemplo) pueden hacerlo por la mitad del precio listado.

Pasaje en un barco: la mayoría de barcos no se especializan en pasajeros, pero muchos tienen capacidad para llevar cierta cantidad de ellos cuando transportan cargamento. Dobla el precio dado para criaturas mayores al tamaño Mediano, o para criaturas que son por cualquier otro motivo difíciles de llevar a bordo de un barco.

Peaje o portazgo: a veces se cobra un peaje por recorrer una carretera bien arreglada, mantenida y vigilada, para pagar tanto el mantenimiento como las patrullas que la recorren. En ocasiones, en las grandes ciudades amuralladas se cobra un portazgo por entrar o salir de la ciudad (a veces sólo para entrar).

Puntos vulnerables de la anatomía humanoide

Los ataques al cráneo pueden dejar inconsciente al adversario.

Buena protección contra impactos al cuello. Una trayectoria descendente proporcionará el mejor resultado.

La cabeza descubierta, unida a la fragilidad del cuello, hacen de este punto un objetivo prioritario.

El deltoides, del que se ve su cara anterior, envuelve la articulación del hombro hacia la que hay que apuntar.

Defensas de brazos y hombros desvían ataques horizontales o descendentes. Una trayectoria ascendente puede ser la clave para la victoria.

Una arteria, relativamente desprotegida, recorre la cara interior del antebrazo entre el bíceps y el tríceps braquiales.

Los ligamentos interiores o exteriores en caso de ser dañados, pueden imposibilitar la motricidad de los brazos.

La movilidad necesaria para la muñeca puede dejarla al descubierto.

Los tendones del reverso de la mano, de ser seccionados, reducirían al mínimo la capacidad de agarre.

Ilustración de A. Swekel

Las espadas entrechocan poderosamente, las flechas silban en el aire, las garras rasgan y trituran: estos son los emocionantes sonidos de la batalla. Los aventureros de D&D se encuentran enzarzados constantemente en situaciones de combate (¡y no desearían que fuese de otro modo!). Tanto si los aventureros deben rechazar una emboscada de bandidos en una carretera abandonada, o abrirse paso hacia la salida de una guarida de osgos en la parte más profunda de un dungeon, las reglas de este capítulo proporcionan un excitante modo de resolver cualquier situación de combate.

Muchas aptitudes especiales y formas de daño que afectan al combate se presentan también en la *Guía del Dungeon Master*.

EL TABLERO DE COMBATE

Para ayudar a visualizar los acontecimientos que se dan en el mundo de ficción del juego D&D, te recomendamos que uses figuras en miniatura y un tablero de combate. Un tablero de combate, como el que se proporciona en la *Guía del Dungeon Master*, consiste en un tramado de casillas de 1 pulgada. Cada una de estas casillas representa un cuadrado de 5' de lado en el mundo de juego.

Puedes utilizar el tablero junto con miniaturas o cualquier otro tipo de marcador o señal, para indicar el orden de marcha de tu grupo aventurero (se puede caminar de dos en fondo por un pasillo de dungeon de 10' de ancho, o en fila india por un túnel de 5' de ancho), o la posición relativa de los personajes en cualquier situación.

No obstante y como su nombre indica, el mejor uso para un tablero de combate es cuando los aventureros cargan hacia una situación de combate (o se tropiezan con ella). Es entonces cuando el tablero ayuda a todo el mundo a interpretar el combate. Consulta el diagrama de la página siguiente para algunos detalles sobre el tablero de combate.

CÓMO FUNCIONA EL COMBATE

El combate en D&D es cíclico: todo el mundo actúa por turno dentro de un ciclo regular. El combate transcurre del siguiente modo:

1. Todos los contendientes empiezan el combate desprevenidos, pero cada uno deja de estarlo en el momento en que actúa.
2. El DM determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comenzar el combate. Si algunos de los contendientes (pero no todos) han advertido la presencia de sus oponentes, tendrá lugar un asalto de sorpresa antes de empezar la sucesión de asaltos normales. Los contendientes que sean conscientes de la presencia de los enemigos podrán actuar en el asalto de sorpresa, por lo que tirarán iniciativa. Por orden de iniciativa (de mayor a menor), cada contendiente que empezara el combate conociendo la presencia de sus oponentes podrá realizar una acción (estándar o de movimiento) durante el asalto de sorpresa. Los contendientes que no sean conscientes de la presencia enemiga no podrán actuar durante el asalto de sorpresa. Si nadie (o todo el mundo) supiera de la presencia enemiga al empezar el combate, el asalto de sorpresa no tendría lugar.
3. Los contendientes que aún no hayan tirado iniciativa podrán hacerlo ahora. Llegado este punto, todos los contendientes estarán listos para dar comienzo a su primer asalto normal.
4. Los contendientes actuarán por orden de iniciativa.
5. Cuando todo el mundo haya tenido su turno, el contendiente con mayor iniciativa volverá a actuar, y los pasos 4 y 5 se repetirán hasta que el combate finalice.

ESTADÍSTICAS DE COMBATE

Esta sección resume las estadísticas que determinan el éxito en el combate; tras lo cual se detalla cómo utilizarlas.

TIRADA DE ATAQUE

Una tirada de ataque representa tu intento de golpear a un oponente en tu turno de un asalto. Al realizar una tirada de ataque, debes lanzar 1d20 y añadir tu bonificador de ataque (es posible aplicar otros modificadores a esta tirada). Si tu resultado es igual o superior a la CA de tu enemigo, tu golpe habrá tenido éxito e inflingirá daño

Impactos y fallos automáticos: un 1 natural (cuando el d20 muestra un 1) en una tirada de ataque siempre es un fallo. Un 20 natural (cuando el d20 muestra un 20) siempre es un impacto. Un 20 natural también es una amenaza (una posibilidad) de impacto crítico, consulta 'Golpes críticos', pág. 140.

BONIFICADOR DE ATAQUE

Tu bonificador de ataque con un arma de cuerpo a cuerpo es:

Ataque base + modificador de Fuerza + modificador de tamaño

Con un arma de ataque a distancia, tu bonificador de ataque es:

Ataque base + modificador de Destreza + modificador de tamaño + penalizador de distancia

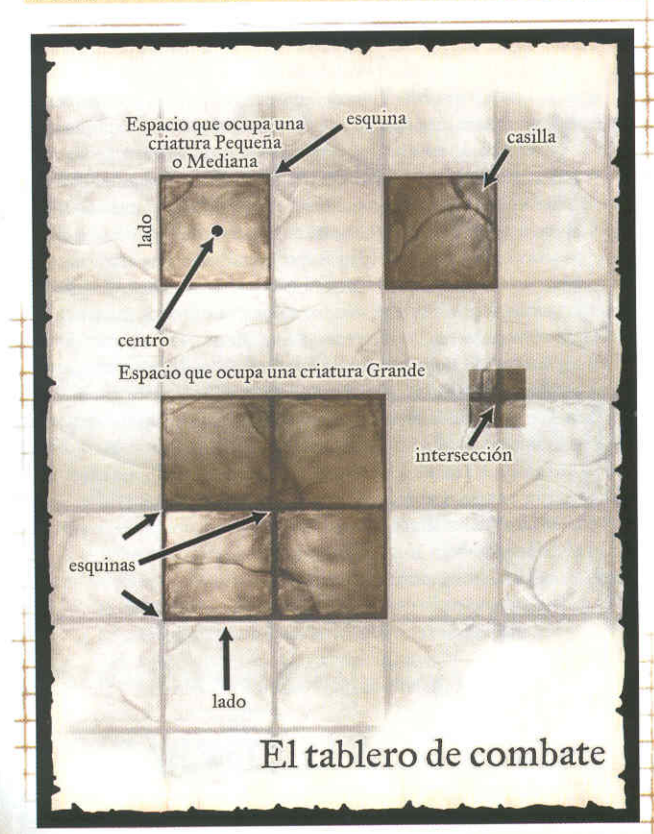
Modificador de Fuerza: la Fuerza te ayuda a blandir las armas con mayor potencia y rapidez; por lo tanto, tu modificador de Fuerza se aplicará a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Modificador de Destreza: como la Destreza mide la coordinación y el pulso, tu modificador de Destreza se aplicará a las tiradas de ataque a distancia.

Modificador de tamaño: cuanto más pequeño seas, mayores serán las demás criaturas en comparación contigo. Un humano es blanco fácil para un mediano, igual que un ogro lo es para un humano. Como este mismo modificador de tamaño se aplica a la CA, dos criaturas del mismo tamaño se golpearán mutuamente con normalidad, sin importar cuál sea su tamaño real.

TABLA 8–1: MODIFICADORES DE TAMAÑO

Tamaño	Modificador de tamaño	Tamaño	Modificador de tamaño
Colosal	–8	Pequeño	+1
Gargantuesco	–4	Menudo	+2
Enorme	–2	Diminuto	+4
Grande	–1	Minúsculo	+8
Mediano	+0		



El tablero de combate

Penalizador de distancia: el penalizador de distancia con un arma arrojadiza o de proyectil dependerá del arma y de lo lejos que se encuentre el blanco. Tanto las armas arrojadizas como las de proyectil poseen un incremento de distancia, como 10' en el caso de la daga arrojadiza y 120' en el de la ballesta pesada (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116). Los ataques contra blancos situados a menos de un incremento de distancia no sufrirán penalizador, por lo que una flecha disparada con un arco corto (incremento de distancia de 60') puede impactar a enemigos hasta una distancia máxima de 59' sin penalizador. Sin embargo, cada incremento de distancia completo impondrá un penalizador –2 acumulativo en la tirada de ataque. Un arquero que disparase un arco corto contra un blanco situado a 200' sufriría un penalizador –6 al ataque (porque los 200' pasan de los 3 incrementos de distancia, pero no llegan a los cuatro).

Las armas arrojadizas, como las jabalinas, tienen un alcance máximo de 5 incrementos de distancia; las de proyectil, como los arcos, pueden disparar llegando hasta los 10 incrementos.

DAÑO

Cuando logras golpear, el daño que infliges depende del tipo de arma (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116). En lo que se refiere a los efectos que modifican el daño de las armas, se considera que los impactos sin arma y los ataques físicos naturales de las criaturas infligen daño por arma.

El daño reduce los puntos de golpe que tenga un objetivo.

Daño mínimo: si los penalizadores al daño reducen el daño por debajo de 1, un golpe seguirá infligiendo 1 punto de daño.

Bonificador de Fuerza: al impactar con un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza (incluida la honda), tu bonificador de Fuerza se suma al daño. Si se tiene un penalizador de Fuerza (en vez de un bonificador), éste debe aplicarse a los ataques realizados con un arco, a menos que se trate de un arco compuesto.

Armas en la mano torpe: cuando inflijas daño con un arma blandida con la mano torpe, sólo añadirás la mitad de tu bonificador de Fuerza.

Blandir un arma con las dos manos: al infligir daño con un arma que estés blandiendo con las dos manos, añadirás una vez y media tu bonificador de Fuerza. Las armas ligeras blandidas con las dos manos no se benefician de este bonificador de Fuerza superior al normal (consulta 'Armas ligeras, a una mano y a dos manos', en la pág. 113).

Multiplicar el daño: a veces, debes multiplicar el daño por un factor, como cuando logras un golpe crítico. Realiza la tirada de daño tantas veces como indique el factor (aplicando todos los modificadores) y suma todos los resultados. *Nota:* cuando un daño se multiplica más de una vez, todos los multiplicadores parten del daño original sin multiplicar (consulta 'Cómo multiplicar', pág. 305).

Excepción: los bonificadores al daño representados como dados adicionales, como los de un ataque furtivo o una espada flamígera, no se multiplican al asestar un golpe crítico.

Por ejemplo, Krusk, el bárbaro semiorco, obtiene un bonificador +3 de Fuerza. Esto quiere decir que obtiene un bonificador +3 al daño cuando utiliza una espada larga, un bonificador +4 cuando usa una gran hacha (a dos manos) y un bonificador +1 cuando golpea con un arma en su mano torpe. Su multiplicador de crítico con una gran hacha es ×3; por tanto, si logra asestar un golpe crítico, lanzará tres veces 1d12+4 puntos de daño (o, lo que es lo mismo, lanzaría 3d12+12).

Daño a las puntuaciones de característica: ciertas criaturas y efectos mágicos pueden causar daño temporal a las características (una reducción de una puntuación de característica). Los detalles sobre el daño de característica se encuentran en la *Guía del Dungeon Master*.

CLASE DE ARMADURA

Tu Clase de Armadura (CA) representa la dificultad para darte un golpe que inflija daño, e indica el resultado que el oponente necesitará en su tirada de ataque para conseguirlo. Un campesino normal y sin armadura tendrá una CA de 10. La CA de tu personaje será igual a lo siguiente:

10 + bonificador de armadura + bonificador de escudo + modificador de Destreza + modificador de tamaño

Bonificadores de escudo y armadura: tanto el escudo como la armadura conceden bonificadores a la CA; estos bonificadores representan la capacidad de tales objetos para protegerte de los golpes.

CONCEPTOS BÁSICOS DEL COMBATE

Esta sección resume las reglas y detalles referentes al combate

TABLERO DE COMBATE

Utiliza un tablero de combate (como el que se proporciona en la *Guía del Dungeon Master*) para visualizar las situaciones de combate. En un tablero de combate, cada casilla de 1" representa un recuadro de 5' de lado en el mundo de juego.

ASALTOS

El combate se divide en asaltos. Durante cada asalto todo contendiente tendrá derecho a hacer algo. Un asalto representa 6 segundos en el mundo de juego.

INICIATIVA

Antes del primer asalto, cada jugador realizará una prueba de iniciativa por su personaje, y el DM se encargará de tirar por los oponentes. Una prueba de iniciativa es una tirada de Destreza (1d20 + modificador de Destreza). Los personajes actuarán por orden, desde el resultado de iniciativa más alto hasta el más bajo, aplicándose el resultado a todos los asaltos de ese combate.

Un personaje estará desprevenido hasta que realice una acción.

ACCIONES

Cada asalto, en el turno de tu personaje, puedes realizar una acción estándar y una acción de movimiento (en cualquier orden), dos acciones de movimiento, o una acción de asalto completo. También puede realizar una o más acciones gratuitas junto con cualquier otra acción, según permita tu DM.

ATAQUES

En combate, la acción estándar más habitual es un ataque. Puedes moverte tu velocidad y efectuar un solo ataque en un asalto (una acción de movimiento y una acción estándar). Los personajes experimentados pueden atacar más de una vez, pero sólo si no se mueven (una acción de asalto completo). Efectuar un ataque a distancia permite realizar ataques de oportunidad a los enemigos que te estén amenazando (ver más adelante).

Tirada de ataque

Para asestar con tu tirada de ataque un golpe que inflija daño, debes obtener un resultado igual o superior a la Clase de Armadura (CA) de tu oponente.

Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: 1d20 + ataque base + modificador de Fuerza + modificador de tamaño.

Tirada de ataque a distancia: 1d20 + ataque base + modificador de Destreza + modificador de tamaño + penalizador de distancia.

Daño

Si logras asestar un golpe, haz una tirada de daño y resta el resultado de los puntos de golpe que le queden al oponente. Tu modificador de Fuerza se añadirá al daño de armas arrojadizas y de cuerpo a cuerpo. Si estas usando un arma con la mano torpe, sólo añadirás la mitad de tu modificador de Fuerza (en caso de ser un bonificador). Si estás blandiendo un arma con las dos manos, añadirás una vez y media tu modificador de Fuerza (si fuera un bonificador).

Clase de Armadura

La Clase de Armadura (CA) de un personaje es el número que necesitas obtener en la tirada de ataque para golpear a ese oponente en combate.

Clase de Armadura: 10 + bonificador de armadura + bonificador de escudo + modificador de Destreza + modificador de tamaño.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan el daño que un personaje puede sufrir antes de quedar inconsciente o moribundo.

CONJUROS

En la mayoría de los casos, puedes moverte tu velocidad y lanzar un conjuro en el mismo asalto (una acción de movimiento y una acción estándar). Ejecutar un sortilegio permite hacer ataques de oportunidad a los enemigos que te estén amenazando (véase más adelante).

TIROS DE SALVACIÓN

Cuando te conviertes en objetivo de un ataque mágico o insólito, sueles tener derecho a un Tiro de salvación (TS) para negar o reducir su efecto. Para tener éxito en un TS, el resultado de tu tirada ha de ser igual o superior a la Clase de Dificultad (CD) del ataque.

Tiro de salvación de Fortaleza: 1d20 + salvación base + modificador de Constitución

Tiro de salvación de Reflejos: 1d20 + salvación base + modificador de Destreza

Tiro de salvación de Voluntad: 1d20 + salvación base + modificador de Sabiduría

MOVIMIENTO

Cada personaje tiene una velocidad, medida en pies. Podrás moverte esa distancia como acción de movimiento. Durante tu turno en un asalto puedes realizar una acción de movimiento antes o después de una acción estándar.

En lugar de ello puedes abandonar una acción estándar para hacer un movimiento doble, que te permite desplazarte al doble de velocidad. O también puedes correr, que te permite moverte al cuádruple de tu velocidad pero consume todas tus acciones del asalto.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Durante un combate, amenazas todas las casillas adyacentes a ti, incluso cuando no te toca actuar. Cuando un enemigo hace ciertas cosas estando en tu área amenazada, eso te da derecho a efectuar un ataque de oportunidad. Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo gratuito que no gasta ninguna de tus acciones. Puedes realizar un ataque de oportunidad por asalto. Las acciones que provocan un ataque de oportunidad incluyen moverse (salvo en los casos que se indican a continuación), lanzar un conjuro y emplear un arma de ataque a distancia.

Cuando te mueves para salir de una casilla amenazada provocas un ataque de oportunidad, salvo en los siguientes casos:

- Si te retiras (una acción de asalto completo) tus enemigos no tendrán derecho a efectuar ataques de oportunidad cuando salgas de tu casilla inicial. No obstante, si entras en otra casilla amenazada, los oponentes tendrán derecho a ataques de oportunidad al abandonarla.
- Si todo tu movimiento en el asalto se limita a 5' (un paso de 5'), tus enemigos no tendrán derecho a efectuar ataques de oportunidad contra ti.

MUERTE, MORIBUNDOS Y CURACIÓN

Tus puntos de golpe representan el daño que puedes soportar antes de quedar incapacitado, quedar inconsciente o morir.

1 o más puntos de golpe: mientras tengas 1 o más puntos de golpe, puedes actuar a plena capacidad.

0 puntos de golpe: si tus puntos de golpe llegan a 0, quedas incapacitado. Sólo puedes realizar una acción de movimiento o una acción estándar por turno, y sufrirás 1 punto de daño después de completar cada acción.

–1 a –9 puntos de golpe: si tus puntos de golpe llegan a un valor entre –1 y –9, estás inconsciente y moribundo, y perderás 1 punto de golpe por asalto. Cada asalto, antes de perder el punto de golpe, tendrás un 10% de probabilidad de estabilizarte. Aunque consigas estabilizarte, seguirás estando inconsciente. Cada hora que pase tendrás un 10% de recuperar el conocimiento, perdiendo 1 punto de golpe cada vez que falles esta tirada.

–10 puntos de golpe: si tus puntos de golpes llegan a –10 o a una cifra inferior, habrás muerto.

Curación: puedes detener la pérdida de puntos de golpe de un personaje moribundo con una prueba de Sanar lograda (CD 15), o con tan sólo 1 punto de curación mágica. Si la curación eleva sus puntos de golpe hasta 1 o más, el personaje puede reanudar su actividad normal.

Modificador de Destreza: si tu puntuación de Destreza es alta, se te dará especialmente bien esquivar los golpes; si es baja, se te dará bastante mal. Ésa es la razón por la que el modificador de Destreza se aplica a la CA.

Recuerda que la armadura limitará tu bonificador de Destreza, y que podrías no beneficiarte de éste al completo cuando lleves una armadura pesada (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, pág. 123).

En ciertas ocasiones, no podrás beneficiarte de tu bonificador de Destreza (si es que lo tienes). Si no puedes reaccionar ante un golpe, no puedes aplicar tu bonificador de Destreza a la CA (si careces de bonificador, no pasará nada). Perderás tu bonificador de Destreza cuando, por ejemplo, seas atacado por un oponente invisible, estés agarrado al lado de un precipicio sobre un río de lava o te cojan desprevenido al principio de un combate.

Modificador de tamaño: una criatura es más fácil de golpear cuanto más grande es, y más difícil cuanto más pequeña. Como este mismo modificador se aplica a las tiradas de ataque, un mediano por ejemplo no tendría por qué tenerlo más difícil para golpear a uno de sus congéneres. Consulta la tabla 8–1: modificadores de tamaño, pág. 134.

Otros modificadores: otros muchos factores pueden influir en tu CA.

Bonificadores de mejora: los efectos de mejora incrementan la resistencia de tu armadura (*cota de mallas +1*, *escudo pesado +1*, etc.).

Bonificador de desvío: los efectos de desvío mágico evitan los ataques y mejoran tu CA.

Armadura natural: la armadura natural mejora tu CA (los miembros de las razas comunes carecen de armadura natural, que suele consistir en escamas o gruesas capas de piel o músculo).

Bonificadores de esquiva: otros bonificadores a la CA representan la intención activa de evitar los golpes, como el bonificador a la CA que los enanos tienen contra los gigantes o el que se obtiene por combatir a la defensiva. Todos éstos reciben el nombre de bonificadores de esquiva. Cualquier situación que anule tu bonificador de Destreza también negará tus bonificadores de esquiva (no obstante, llevar armadura no limitará estos bonificadores como hace con los de Destreza). Al contrario de lo que sucede con la mayoría de bonificadores, los de esquiva pueden apilarse entre sí. El bonificador +4 contra gigantes poseído por un enano y su bonificador +2 a la CA por luchar a la defensiva se combinarían para dar lugar a un bonificador +6.

Ataques de toque: algunos ataques ignoran la armadura, incluyendo los escudos y la armadura natural. Por ejemplo, el toque de un mago con un conjuro de *contacto electrizante* te infligiría daño sin importar qué armadura llevases o lo gruesa que fuera tu piel. En tales casos, el atacante realizará una tirada de ataque de toque (ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo); su tirada de ataque será normal, pero tu CA no incluirá ningún bonificador de armadura, de escudo ni de armadura natural. Todo los demás modificadores, como los de tamaño y Destreza y tu bonificador de desvío (en caso de haberlos) seguirán aplicándose normalmente.

Por ejemplo, si un hechicero intentara tocar a Tordek con un conjuro de *contacto electrizante*, Tordek obtendría su bonificador +1 de Destreza, pero no el bonificador +4 de armadura de su cota de escamas ni el bonificador +2 de su escudo pesado de madera. Contra ataques de toque, su CA sería 11 solamente.

PUNTOS DE GOLPE

Tus puntos de golpe te indican cuánto daño puedes aguantar antes de caer. Estos se basan en tu clase y nivel, y varían según tu modificador de Constitución. La mayoría de puntos de golpe de los monstruos se basan en el tipo de criatura al que pertenecen, pero algunos tienen también clase y nivel (mucho cuidado con las medusas hechiceras...).

Cuando tus puntos de golpe totales se reduzcan a 0, quedarás incapacitado; cuando lleguen a –1, estarás moribundo; cuando lleguen a –10, tus problemas habrán terminado: estarás muerto (consulta 'Heridas y muerte', pág. 145).

VELOCIDAD

La velocidad indica cuánto te mueves en un asalto en el que, además, quieras hacer otra cosa, como atacar o lanzar un conjuro. Tu velocidad depende principalmente de tu raza y de la armadura que lleves puesta.

Los enanos, gnomos y medianos tienen una velocidad de 20' (4 casillas), o de 15' (3 casillas) cuando llevan armadura intermedia o pesada (salvo los enanos, que mueven 20' con cualquier tipo de armadura).

Los humanos, elfos, semielfos y semiorcos tienen una velocidad de 30' (6 casillas), o de 20' (4 casillas) cuando llevan armadura intermedia o pesada.

Si usas dos acciones de movimiento en un asalto (lo cual a veces se llama acción "de movimiento doble") puedes desplazarte hasta el doble de tu velocidad. Si dedicas todo el asalto a correr, puedes desplazarte hasta el cuádruple de tu velocidad (o el triple, si llevas puesta una armadura pesada).

TIROS DE SALVACIÓN

Como aventurero, deberás preocuparte de mucho más que del daño sufrido. También tendrás que enfrentarte a la mirada petrificante de la medusa, al mortífero veneno del draco y al irresistible canto de la arpía. Afortunadamente, los aventureros duros también pueden sobrevivir a este tipo de amenazas.

Normalmente, al convertirte en objetivo de un ataque mágico o insólito, sueles tener derecho a un TS para negar o reducir su efecto. Al igual que las tiradas de ataque, los TS se realizan con 1d20 más un bonificador basado en tu clase, nivel y puntuación de característica. Tu bonificador a los TS es:

Salvación base + modificador de característica

Tipos de Tiros de salvación: los tres tipos distintos de TS que existen son Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Fortaleza: estas salvaciones miden tu capacidad para resistir grandes castigos físicos o los ataques dirigidos contra tu vitalidad o salud. Aplica tu modificador de Constitución en tus TS de Fortaleza. Estas salvaciones pueden utilizarse contra ataques o efectos como el veneno, la enfermedad, la parálisis, la petrificación, la consunción de energía y *desintegrar*.

Reflejos: estas salvaciones ponen a prueba tu capacidad para esquivar ataques de gran tamaño. Aplica tu modificador de Destreza en tus TS de Reflejos. Estas salvaciones pueden utilizarse contra ataques o efectos como las trampas de foso, que tu rompa se prenda fuego, los conjuros de *bola de fuego* o *rayo relampagueante* y el aliento de los dragones rojos.

Voluntad: estas salvaciones reflejan tu resistencia a la influencia y dominación mentales, así como a numerosos efectos mágicos. Aplica tu modificador de Sabiduría en tus TS de Voluntad. Estas salvaciones pueden utilizarse contra ataques o efectos como los conjuros *hechizar persona*, *inmovilizar persona* y la mayoría de sortilegios de ilusión.

Clase de dificultad de los TS: la CD de la salvación viene determinada por el propio ataque. Dos ejemplos: el veneno de un ciempiés monstruoso de tamaño Mediano permite una salvación de Fortaleza contra CD 11. El terrible aliento de un dragón rojo venerable permite una salvación de Reflejos contra CD 36.

Éxitos y fallos automáticos: un 1 natural (cuando el d20 muestra un 1) en un TS siempre es un fallo (y puede causar daño a los objetos expuestos; consulta 'Objetos supervivientes tras un TS', pág. 177). Un 20 natural (cuando el d20 muestra un 20) siempre es un éxito.

INICIATIVA

Durante cada asalto, todo contendiente tendrá derecho a hacer algo. Las pruebas de iniciativa de quienes participen en la lucha determinarán, de mayor a menor, el orden en que éstos irán actuando.

Pruebas de iniciativa: al comienzo de una batalla, cada contendiente realiza una prueba de iniciativa o, lo que es lo mismo, una prueba de Destreza. El DM se fijará en el orden (contando desde el resultado mayor hasta el menor) y cada personaje irá actuando cuando le llegue el turno, aplicándose el mismo resultado de iniciativa para todos los asaltos del combate (a no ser que un personaje haga algo que cambie su iniciativa; consulta 'Acciones especiales de iniciativa', en la pág. 160). Normalmente, el DM anota los nombres de los personajes por orden de iniciativa, pudiendo pasar fácilmente de uno a otro en los asaltos subsiguientes. Si dos o más combatientes obtuviesen el mismo resultado en sus pruebas de iniciativa, los que hayan empatado actuarán por orden de modificador total de iniciativa (de mayor a menor). Si aún hubiera empate, los personajes empatados deberán tirar de nuevo para determinar cuál de ellos va antes que el otro.

Iniciativa de los monstruos: normalmente, el DM realizará una sola prueba de iniciativa para los monstruos y otros oponentes. De ese modo, el DM dispondrá de un turno por asalto, igual que cada uno de sus ju-

gadores. No obstante, si el DM lo prefiriese de ese modo, podría realizar una prueba de iniciativa para cada grupo de monstruos, o incluso para cada criatura. Por ejemplo, el DM podría realizar una prueba de iniciativa para un clérigo maligno de Nerull y otra para sus siete guardias zombis.

Desprevenido: al principio de un combate, antes de haber tenido opción de actuar (concretamente, antes de tu primer turno normal en el orden de iniciativa), estas desprevenido. Mientras estés así no podrás aplicar el bonificador de Destreza a tu CA (en caso de tenerlo), detalle que puede resultar muy perjudicial para ti si tus atacantes son pícaros. La aptitud extraordinaria de esquiva asombrosa poseída por bárbaros y pícaros les permite conservar su bonificador de Destreza a la CA a pesar de estar desprevenidos. Un personaje desprevenido no puede efectuar ataques de oportunidad.

Inacción: incluso si no puedes realizar ninguna acción (por ejemplo, si estás paralizado o inconsciente), sigues conservando tu puntuación normal de iniciativa durante la duración del encuentro. Por ejemplo, al ser paralizado por un necrófago puedes perder una o más acciones, pero una vez que el clérigo lance *quitar parálisis* sobre ti podrás actuar de nuevo en tu siguiente turno.

SORPRESA

Al dar comienzo un combate, se considerará que has sido sorprendido si no eres consciente de la presencia de tus oponentes y ellos sí lo son de la tuya.

Determinar quién es consciente

Algunas veces todos los contendientes de un bando son conscientes de la presencia enemiga; otras, ninguno lo es; y hay veces en que sólo lo son algunos. En otras ocasiones, algunos contendientes de cada bando son conscientes de la presencia de oponentes y los demás no advierten la presencia del enemigo.

Al principio de la batalla, el DM determina quién es consciente de la presencia enemiga. Para ello, podrá pedir a los jugadores que realicen pruebas de Avistar, Escuchar, etc. para ver lo conscientes que son los aventureros de sus oponentes. A continuación, damos algunos ejemplos:

- El grupo (incluyendo a Tordek y Jozan, un guerrero y un clérigo que van embutidos en armaduras metálicas) se acerca a una puerta en un dungeon. El DM sabe que la bestia trémula que hay al otro lado ha oído a los PJs. Lidda pega la oreja a la puerta y logra oír un gruñido gutural, contándoselo inmediatamente a sus compañeros. Tordek echa la puerta abajo de un golpe. Ambos bandos son conscientes de la presencia enemiga; ninguno de los dos está sorprendido. Los personajes y la bestia trémula realizan sus pruebas de iniciativa y la batalla da comienzo.
- El grupo está explorando un arsenal en ruinas, registrando las armas herrumbrosas en busca de algo de valor. Varios kóbolds aguardan en su escondrijo a que llegue el mejor momento para el ataque. Jozan consigue ver a uno de los emboscados y éstos se lanzan a la carga con un grito de guerra. Tanto el clérigo como los kóbolds podrán realizar una acción estándar durante el asalto de sorpresa. Los kóbolds situados lo bastante cerca de los PJs pueden cargar y atacarles. Los demás pueden intentar colocarse en posiciones ventajosas o disparar sus flechas contra los miembros desprevenidos del grupo. Jozan puede lanzar un conjuro, atacar o llevar a cabo alguna otra acción. Tras el asalto de sorpresa, comenzará el primer asalto normal.
- El grupo avanza por un oscuro pasillo, usando conjuros de luz para iluminarlo. Al final del corredor hay una hechicera kóbold que no quiere ser molestada y que les lanza un *rayo relampagueante*. Ése es el asalto de sorpresa; tras surtir efecto el sortilegio, dará comienzo el primer asalto normal y el grupo se encontrará en un serio aprieto, pues aún ignora quién les ha atacado.

El asalto de sorpresa: si algunos de los contendientes (pero no todos) son conscientes de la presencia de sus oponentes, tendrá lugar un asalto de sorpresa antes de dar comienzo la sucesión de asaltos normales. Los contendientes que sepan de la presencia de sus enemigos podrán actuar durante el asalto de sorpresa, por lo que tirarán iniciativa. Por orden de iniciativa (de mayor a menor), cada contendiente que empezara el combate siendo consciente de la presencia enemiga tendrá derecho a realizar una acción estándar durante el asalto de sorpresa (consulta 'Acciones estándar', pág. 139). A discreción del DM, también puedes realizar acciones gratuitas durante el asalto de sorpresa. Si nadie (o todo el mundo) supiera de la presencia enemiga al empezar la batalla, el asalto de sorpresa no tendría lugar.

Contendientes no conscientes de la presencia enemiga: los contendientes que no sean conscientes de la presencia enemiga al principio de la batalla no podrán actuar durante el asalto de sorpresa. Además, estarán desprevenidos, pues aún no habrán tenido opción de actuar (por lo que perderán sus bonificadores de Destreza a la CA).

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Las reglas de combate cuerpo a cuerpo suponen que los combatientes hacen esfuerzos activos para evitar los ataques. Un jugador no tiene que declarar nada especial para que su personaje actúe a la defensiva. Aunque la miniatura de un personaje esté inmóvil en el tablero de batalla, puedes dar por seguro que si un orco con un hacha de batalla ataca al personaje, este se moverá, esquivará e incluso amenazará al orco con un arma para hacer que se preocupe un poco por su propio pellejo.

No obstante, a veces un contendiente en un combate cuerpo a cuerpo baja la guardia y deja de mantener su postura defensiva habitual. En este caso, los combatientes cercanos a él pueden sacar provecho de ese hueco en su defensa y atacarle de forma gratuita. Estos ataques gratuitos son denominados ataques de oportunidad (consulta el diagrama de la página siguiente).

Casillas amenazadas: amenazas todas las casillas en las cuales puedes realizar un ataque de cuerpo a cuerpo, aunque esa no sea tu acción. En general esto quiere decir todas las casillas adyacentes a tu espacio (incluidas las diagonales). Un enemigo que realice ciertas acciones mientras esté en una casilla amenazada te permite realizar un ataque de oportunidad contra él. Si no tienes armas, normalmente no amenazas ninguna casilla, y por lo tanto no puedes realizar ataques de oportunidad (pero consulta 'Ataques sin arma', en la pág. 139).

Armas de alcance: la mayoría de las criaturas de tamaño Mediano o menor tienen un alcance de sólo 5'. Esto quiere decir que solo pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo contra criaturas a un máximo de 5' (1 casilla) de distancia. No obstante, las criaturas Medianas y Pequeñas que esgriman armas de alcance (como una lanza larga) amenazan más casillas que una criatura normal. Por ejemplo, un humano con una lanza larga amenaza todas las casillas a 10' (2 casillas) de distancia, incluso en diagonal (esto es una excepción a la regla que dice que 2 casillas medidas en diagonal equivalen a 15'). Además, la mayoría de las criaturas de un tamaño superior al Mediano tienen un alcance natural de 10' o más; consulta 'Criaturas grandes y pequeñas en combate', pág. 149).

Cómo provocar un ataque de oportunidad: dos tipos de acciones pueden provocar ataques de oportunidad: salir de una casilla amenazada y realizar una acción dentro de una casilla amenazada.

Movimiento: moverse hacia fuera de una casilla amenazada normalmente provoca un ataque de oportunidad por parte del oponente que la amenace. Hay dos métodos comunes de evitar este ataque: el paso de 5' (ver pág 144) y la acción de retirarse (ver pág. 143).

Realizar una acción que distraiga: algunas acciones, cuando son realizadas en una casilla amenazada, provocan ataques de oportunidad porque apartas tu atención de la batalla. Lanzar un conjuro o atacar con un arma a distancia son ejemplos de acciones que distraen. La tabla 8–2: acciones en combate, lista muchas de las acciones que provocan ataques de oportunidad.

Recuerda que incluso las acciones que normalmente provocan ataques de oportunidad pueden tener excepciones a esta regla. Por ejemplo, un personaje con la dote Impacto sin arma mejorado no provoca un ataque de oportunidad al realizar un ataque sin arma.

Cómo realizar un ataque de oportunidad: un ataque de oportunidad es un único ataque cuerpo a cuerpo, y sólo puedes realizar uno por asalto. No tienes por que realizar un ataque de oportunidad si no quieres. Un personaje experimentado obtiene ataques normales adicionales cuerpo a cuerpo (utilizando la acción de ataque completo), aunque con un bonificador de ataque menor. Sin embargo, realizas tu ataque de oportunidad con tu bonificador de ataque normal (incluso si ya has atacado en ese asalto).

Un ataque de oportunidad "interrumpe" el curso normal de las acciones del asalto. Si se provoca un ataque de oportunidad, este se resuelve inmediatamente, y después continúa el turno del siguiente personaje (o se completa el turno actual, si el ataque fue provocado en medio del turno de un personaje).

Reflejos de combate y ataques de oportunidad adicionales: si tienes la dote Reflejos de combate (pág. 101) puedes sumar tu modificador de Destreza al número de ataques de oportunidad que puedes realizar en un asalto. Esta dote no te permite realizar más de un ataque en cada oportunidad, pero si el mismo oponente te provoca dos ataques de oportunidad (como al salir de una casilla amenazada



y después lanzar un conjuro desde otra casilla amenazada) puedes realizar dos ataques de oportunidad independientes (ya que cada uno corresponde a una oportunidad diferente). Salir de más de una casilla amenazada por el mismo oponente en el mismo asalto no cuenta como más de una oportunidad para ese oponente. Todos estos ataques se realizan a tu bonificador normal de ataque. No reduces el bonificador de ataque por realizar varios ataques de oportunidad.

ACCIONES EN EL COMBATE

Las acciones básicas de moverse, atacar y lanzar conjuros incluyen casi todo lo que querrás hacer durante el combate. Estas cosas básicas se describen a continuación; las otras opciones, más especializadas, son descritas más adelante, en las secciones 'Ataques especiales', en la pág. 154, y 'Acciones especiales de iniciativa', en la pág. 160.

EL ASALTO DE COMBATE

Cada asalto representa el transcurso de 6 segundos en el mundo de juego. En el mundo real, un asalto permite que cada personaje envuelto en un combate tenga la oportunidad de efectuar una acción. En un asalto, tu personaje podrá hacer cualquier cosa que una persona, razonablemente, pudiera llevar a cabo en 6 segundos.

Cada asalto comienza con la acción del personaje que haya obtenido el mayor resultado de iniciativa y continúa en orden descendente. En todos los asaltos del combate se utilizará el mismo orden de iniciativa. Cuando a un personaje le llega el turno en la secuencia de iniciativa, puede realizar todas las acciones que le estén permitidas en un asalto (para las excepciones, consulta 'Ataques de oportunidad', pág. 137, y 'Acciones especiales de iniciativa', pág. 160).

El final y el principio de los asaltos no tienen apenas relevancia. El término "asalto" funciona igual que la palabra "mes": puede referirse a un mes del calendario o al periodo de tiempo que va desde un día del mes hasta el mismo día del siguiente. Así mismo, aunque un asalto puede ser un lapso de tiempo de juego que comience con el primer personaje en actuar y termine con el último, lo normal es que se refiera al periodo de tiempo que va desde un asalto hasta el mismo número de iniciativa (momento de iniciativa) del siguiente. Los efectos que duren cierto número de asaltos terminarán justo antes del mismo momento de iniciativa en que empezaron.

Por ejemplo, un monje actúa en el momento de iniciativa 15. Su ataque aturdidor, que afecta a una criatura durante un asalto, durará hasta terminar el momento de iniciativa 16 del asalto siguiente, no hasta que finalice el asalto actual. Los efectos del aturdimiento terminarán antes de dar comienzo el momento de iniciativa 15 del siguiente asalto (recuerda que los momentos de iniciativa siguen un orden descendente).

TIPOS DE ACCIONES

Básicamente, el tipo de acción te indica el tiempo que te cuesta hacer una cosa (siempre dentro de los 6 segundos que dura un asalto de combate) y cómo es tratado el movimiento. Hay cuatro tipos de acciones: acciones estándar, acciones de movimiento, acciones de asalto completo y acciones gratuitas.

En un asalto normal puedes realizar una acción estándar y una acción de movimiento, o una acción de asalto completo. Además, puedes realizar tantas acciones gratuitas (ver a continuación) como te permita tu DM. Siempre puedes realizar una acción de movimiento en lugar de una acción estándar.

En algunas situaciones (como en un asalto de sorpresa), puedes estar limitado a realizar solamente una acción de movimiento o una acción estándar.

Acción estándar: un acción estándar te permite hacer algo. El tipo más común de acción estándar es un ataque (un único ataque cuerpo a cuerpo o a distancia). Otras acciones estándar habituales incluyen lanzar un conjuro, concentrarse para mantener activo un conjuro, activar un objeto mágico y utilizar una aptitud especial. Consulta la tabla 8–2: acciones en el combate, para otras acciones estándar.

Acción de movimiento: una acción de movimiento te permite moverte tu velocidad o realizar una acción que requiera una cantidad similar de tiempo. Puedes moverte tu velocidad, trepar un cuarto de tu velocidad, sacar o guardar un arma u objeto, levantarte, recoger un objeto o realizar alguna otra acción equivalente (consulta la tabla 8–2: acciones en el combate).

Puedes realizar una acción de movimiento en lugar de una acción estándar. Por ejemplo, en lugar de mover tu velocidad y atacar, puedes levantarte y moverte tu velocidad (dos acciones de movimiento), enfundar un arma y trepar un cuarto de tu velocidad (dos acciones de movimiento) o recoger un objeto que se haya caído y guardarlo en tu mochila (dos acciones de movimiento).

Si no llegas a moverte ninguna distancia real en un asalto (normalmente porque has cambiado tu movimiento por una o más acciones equivalentes al

movimiento, como levantarse), puedes realizar un paso de 5', sea antes, durante, o después de la acción. Por ejemplo, si Tordek está en el suelo, puede levantarse (una acción de movimiento), mover 5' (un paso de 5') y finalmente atacar.

Acción de asalto completo: una acción de este tipo requiere todo tu esfuerzo durante un asalto de combate. El único movimiento que podrás llevar a cabo será dar un paso de 5' antes, durante, o después de la acción de asalto completo. Podrás llevar a cabo acciones gratuitas (véase más abajo) según permita tu DM. La acción de asalto completo más común es un ataque completo, que te permite realizar varios ataques cuerpo a cuerpo o a distancia en un único asalto.

Algunas acciones de asalto completo no permiten dar un paso de 5'. Algunas acciones de asalto completo pueden realizarse como acciones estándar, pero sólo en situaciones en las que estás limitado a realizar tan sólo acciones estándar durante tu asalto (como en un asalto de sorpresa). En la descripción específica de cada acción, más adelante, se detalla qué acciones permiten esta opción.

Acción gratuita: las acciones gratuitas requieren una cantidad ínfima de tiempo y esfuerzo, y su trascendencia a lo largo del asalto es tan pequeña que se considera que puedes realizarlas libremente. Mientras realices otra acción normal, podrás llevar a cabo una o más acciones gratuitas. Sin embargo, el DM puede marcar dónde se encuentra el límite razonable entre lo que es "gratuito" y lo que no lo es. Por ejemplo, pedir ayuda a tus amigos, dejar caer un objeto y dejar de concentrarte en un conjuro son acciones gratuitas.

No considerado como acción: algunas actividades ni siquiera se consideran acciones gratuitas, pues no consumen nada de tiempo y forman parte inherente de otra cosa que se esté haciendo. Por ejemplo, emplear la habilidad de Usar objeto mágico (pág. 85) para emular rasgos de una clase diferente mientras se activa un objeto no se considerará acción, pues forma parte de la acción que sirve para activar el propio objeto mágico.

Actividad limitada: en algunas situaciones (como cuando estás *ralentizado* o durante un asalto de sorpresa), puedes ser incapaz de realizar todas las acciones de un asalto. En estos casos estás limitado a realizar sólo una acción estándar o sólo una acción de movimiento (más las acciones gratuitas, de modo normal). No puedes realizar una acción de asalto completo (aunque puedes comenzar o completar una acción de asalto completo utilizando una acción estándar; ver más adelante).

ACCIONES ESTÁNDAR

La mayoría de las acciones estándar implican realizar un ataque, lanzar un conjuro o activar un objeto. Estas tres son las acciones más comunes y directas que un personaje o criatura pueden realizar en un combate. En 'Ataques especiales', pág. 154 se cubren acciones más especializadas.

Ataque

Realizar un ataque es una acción estándar.

Ataques cuerpo a cuerpo: con un arma de cuerpo a cuerpo normal puedes golpear a un oponente a no más de 5' (se considera que un oponente a no más de 5' está adyacente a ti). Algunas armas de cuerpo a cuerpo tienen alcance, tal y como se indica en su descripción del Capítulo 7: equipo. Con un arma de alcance típica puedes golpear a oponentes a 10' de distancia, pero no puedes impactar en enemigos adyacentes (los que están a no más de 5').

Ataques sin arma: golpear para causar daño con puñetazos, patadas y cabezazos es muy parecido a atacar con un arma cuerpo a cuerpo, salvo en lo siguiente:

Ataques de oportunidad: atacar sin armas provoca un ataque de oportunidad por parte del personaje al que atacas, si es que está armado. El ataque de oportunidad se realiza antes de tu ataque. Un ataque sin armas no provoca ataques de oportunidad de otros enemigos, como sucede al disparar un arco, ni provoca ataques de oportunidad por parte de un enemigo desarmado. El ataque de oportunidad se provoca porque aproximas tu cuerpo a tu oponente.

Un personaje sin arma no puede realizar ataques de oportunidad (pero consulta 'Ataques sin arma "armados"', a continuación).

Ataques sin arma "armados": a veces el ataque sin arma de un personaje o criatura cuenta como un ataque con arma. Un monje, un personaje con la dote Impacto sin arma mejorado (pág. 98), un lanzador de conjuros utilizando un conjuro de ataque de toque, y una criatura con garras, colmillos o un arma física natural similar son considerados armados. Ten en cuenta que estar armado cuenta tanto para el ataque como para la defensa. Un monje no sólo no provoca un ataque de oportunidad al atacar a un enemigo armado, sino que podrá realizar un ataque de oportunidad él mismo si un oponente le ataca sin arma.

Daño de un impacto sin arma: un impacto sin arma de un personaje Mediano inflige 1d3 puntos de daño (más tu modificador de Fuerza, del modo habitual). El impacto sin arma de un personaje pequeño inflige 1d2 puntos de daño, mientras que el de un personaje Grande causa 1d4 puntos de daño. Todo el daño procedente de impactos sin armas es daño no letal. Los impactos sin arma cuentan como armas ligeras a efectos de los penalizadores por atacar con dos armas y demás.

Infligir daño letal: puedes especificar que tu impacto sin arma infligirá daño letal antes de realizar tu tirada de ataque, pero sufrirás un penalizador –4 en la tirada de ataque por ello, ya que para causar ese daño letal tienes que golpear en puntos especialmente vulnerables. Si tienes la dote Impacto sin arma mejorado, puedes causar daño letal con un impacto sin arma sin sufrir ningún penalizador a la tirada de ataque.

Ataques a distancia: un arma de ataque a distancia puede ser disparada o lanzada contra un blanco situado dentro del alcance máximo del arma y en la línea visual del tirador. El alcance máximo de las armas arrojadizas es de 5 incrementos de distancia, y el de las armas de proyectil, de 10 incrementos. Algunas armas de este tipo tienen distancias máximas inferiores, según se indica en sus descripciones.

Tiradas de ataque: una tirada de ataque representa tu intento de golpear a un oponente. No representa un solo golpe de tu arma; más bien indica que a lo largo de varios intentos en el asalto has logrado acertar de manera general.

Tu tirada de ataque es 1d20 + el bonificador de ataque con el arma que estés usando. Si el resultado es igual o superior a la CA de tu oponente, habrás logrado acertar e infligirle daño.

Fallos y aciertos automáticos: un 1 natural (un resultado de 1 en 1d20) en una tirada de ataque es siempre un fallo. Un 20 natural (un resultado de 20 en 1d20) es siempre un éxito. Un 20 natural también implica una amenaza, es decir, un posible crítico (consulta la barra lateral 'Golpes críticos', pág. 140).

Tiradas de daño: si el resultado de la tirada de ataque es igual o superior a la CA de tu oponente, habrás logrado asestarle un golpe e infligirle daño. Haz la tirada de daño adecuada para tu arma (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116). El daño se restará de los puntos de golpe que tenga la vícti-



ma en ese momento. Si éstos quedaran reducidos a 0 o una cifra inferior, lo tendrá bastante mal (consulta 'Heridas y muerte', en la pág. 145).

Ataques múltiples: un personaje capaz de efectuar más de un ataque por asalto deberá usar la acción de ataque completo (consulta 'Acciones de asalto completo', más adelante) para asestar más de un golpe.

Ataques a distancia contra blancos en cuerpo a cuerpo: si atacas con un arma arrojadiza o de proyectil contra un blanco que esté enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con un aliado tuyo, sufrirás un penalizador –4 en la tirada de ataque por tener que apuntar con cuidado para no herir a tu amigo. Dos personajes están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo cuando son enemigos y están amenazándose mutuamente (un personaje inconsciente o inmovilizado de algún modo no se considerará enzarzado en combate a no ser que esté siendo atacado).

Si tu blanco (o la parte de éste a la que estés apuntando, en caso de tratarse de un objetivo grande) se encuentra al menos a 10' de distancia de tu aliado más cercano, puedes ignorar el penalizador –4 aunque estuviera enzarzado en cuerpo a cuerpo con él.

Disparo preciso: si posees la dote Disparo preciso (pág. 95), no sufrirás este penalizador.

Combatir a la defensiva como acción estándar: puedes elegir luchar a la defensiva cuando atacas. En tal caso, sufrirías un penalizador –4 en todos tus ataques durante un asalto a cambio de obtener un bonificador +2 de esquiva a la CA durante ese mismo asalto. Este bonificador se apila con el bonificador a la CA proporcionado por la dote Pericia en combate (pág. 100).

Lanzar un conjuro

Lanzar la mayoría de los conjuros requiere 1 acción estándar. Puedes lanzar este tipo de conjuros antes o después de realizar una acción de movimiento. Consulta el Capítulo 10: magia, para los detalles del lanzamiento de conjuros, sus efectos, TS, etc.

Nota: al lanzar un conjuro, conservas tu bonificador de Destreza a la CA.

Componentes de los conjuros: para lanzar un conjuro con componente verbal (V), tienes que pronunciarlo con voz firme. Si estás amordazado o dentro del área de efecto de un conjuro de *silencio*, no podrás ejecutar un sortilegio de ese tipo. Todo lanzador de conjuros que haya quedado ensordecido tendrá un 20% de fracasar al ejecutar un sortilegio que tenga componente verbal.

Para lanzar un conjuro con componente somático (S), debes tener libre al menos una mano con la que poder realizar los gestos. No podrás ejecutar un sortilegio de este tipo cuando estés atado, apresado o con ambas manos llenas u ocupadas (nadando, escalando un acantilado, etc.).

Para lanzar un conjuro con componente material (M), foco (F) o foco divino (FD), debes poseer los materiales adecuados, tal y como se describa en el propio sortilegio. Preparar estos materiales se considera una acción gratuita, siempre y cuando no se trate de objetos elaborados, como el espejo de 2 × 4' que un mago necesita para ejecutar un *escudriñamiento*. En cuanto a los componentes y focos cuyo precio no aparezca en la lista, puedes dar por sentado que los posees si tienes en tu poder tu bolsa para componentes de conjuro. Algunos conjuros poderosos poseen un componente de puntos de experiencia (PX) y conllevan ese gasto de PX por tu parte. Ningún conjuro (ni siquiera *restablecimiento*) puede devolver los PX perdidos. No podrás gastar tantos PX como para perder un nivel, ni podrás ejecutar el sortilegio en caso de no tener suficientes PX para gastar. No obstante, si obtuvieses suficientes PX como para adquirir un nuevo nivel, podrías emplearlos inmediatamente en el lanzamiento del conjuro en lugar de quedártelos para subir de nivel. Los PX se gastarán en cuanto ejecutes el sortilegio, tengas o no éxito en el lanzamiento.

Concentración: para lanzar un conjuro, debes concentrarte; si no logras concentrarte (porque estás en la cubierta de un navío zarandeado por una tormenta, por ejemplo), no podrás ejecutarlo. Si empiezas a lanzar un conjuro y algo interrumpe tu concentración, como un ogro que aproveche la oportunidad para darte con su clava (teniendo éxito al golpearte con su ataque de oportunidad), deberás realizar una prueba de Concentración o perderás el sortilegio. La CD de la prueba depende de lo que esté perjudicando tu concentración (consulta la habilidad de Concentración, en la pág. 69, y el apartado 'Concentración', en la pág. 170). Si fallas la prueba, el conjuro se esfumará sin causar efecto alguno. Si tu personaje prepara los conjuros (los clérigos, druidas, exploradores, magos y paladines lo hacen), este sortilegio deja de estar preparado. Si tu personaje ejecuta sortilegios a voluntad (como hacen los bardos y hechiceros), el sortilegio en cuestión cuenta para el límite de conjuros que puedes lanzar al día, a pesar de haber resultado fallido.

Concentrarse en mantener un conjuro: algunos conjuros exigen concentración continua para que su efecto se mantenga. Concentrarse en mantener un conjuro es una acción estándar que no provoca ataque de oportunidad. Cualquier cosa que pueda romper tu concentración al ejecutar un sortilegio también la romperá para mantenerlo. Si tu concentración se rompe, el efecto del conjuro finalizará.

Tiempo de lanzamiento: la mayoría de conjuros tienen un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar. Los sortilegios ejecutados de este modo surten efecto inmediatamente.

Ataques de oportunidad: normalmente, los enemigos en cuya área de amenaza te encuentres tendrán derecho a realizar un ataque de oportunidad cuando estés lanzando un conjuro. Si sufres daño por culpa del ataque de oportunidad, tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 10 + puntos de daño sufridos + nivel de conjuro) o perderás el sortilegio. Los conjuros que sólo requieren una acción gratuita para ser lanzados (como *caída de pluma* o un conjuro apresurado) no provocan ataques de oportunidad.

Lanzar conjuros a la defensiva: puedes intentar lanzar un conjuro a la vez que prestas atención a las amenazas y evitas los golpes. Haciendo esto, serás igual de vulnerable que si estuvieras simplemente de pie; por tanto, ejecutar un sortilegio a la defensiva no provocará ataques de oportunidad. No obstante, para conseguirlo te hará falta una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro); un fallo indica que el conjuro se pierde.

Conjuros de toque durante el combate: muchos conjuros tienen un alcance de "toque". Para usarlos, primero lanzas el conjuro y después tocas al receptor, ya sea en el mismo asalto o en cualquier momento posterior. Podrás tocar (o intentar tocar) a tu víctima en el mismo asalto en que ejecutes el sortilegio. Podrás llevar a cabo tu movimiento antes de ejecutarlo, después de tocar a la víctima, o entre el lanzamiento y el ataque

GOLPES CRÍTICOS

Cuando hagas una tirada de ataque y obtengas un 20 natural (un resultado de 20 en 1d20), lograrás golpear a tu oponente, sin importar cuál sea su CA, y habrá posibilidad de crítico, lo que equivale a decir que tu golpe podría ser crítico (abreviado "crít."). Para averiguarlo, deberás realizar inmediatamente una tirada crítica, es decir, una nueva tirada de ataque con todos los modificadores iguales a la que diera lugar a la amenaza. Si la tirada crítica también iguala o supera la CA del oponente, tu golpe original será crítico (a la tirada crítica le basta con acertar para concederte un crítico; no tiene por qué ser 20 otra vez). Si la tirada crítica falla, tu golpe original no será crítico, sino normal.

Asestar un golpe crítico implica tener que hacer la tirada de daño más de una vez, con todos tus bonificadores habituales, sumando los resultados para averiguar el daño total. Si no se indica lo contrario, el rango de amenaza de las tiradas de ataque será 20 y el multiplicador al daño será ×2.

Excepción: los bonificadores al daño representados como dados adicionales, como los de un ataque furtivo o una espada flamígera, no se multiplican al asestar un golpe crítico.

Rango de amenaza incrementado: a veces, tu rango de amenaza es mejor que 20; es decir, que puedes conseguir una amenaza de crítico con un resultado inferior. Por ejemplo, las espadas largas te conceden amenaza con un resultado natural de 19 ó 20 en la tirada de ataque. En tales casos, un resultado inferior a 20 no será considerado acierto automático. Las tiradas de ataque que no supongan un golpe con éxito tampoco supondrán una amenaza de crítico.

Multiplicador de crítico incrementado: algunas armas, como las hachas de batalla y las flechas, infligen más del doble de daño con un golpe crítico. Consulta la tabla 7–5: armas, y el subapartado 'Crítico' de la sección 'Cualidades de las armas', en la pág. 114.

Conjuros y golpes críticos: todo conjuro que exija una tirada de ataque, como un contacto electrizante o una flecha ácida de Melf, puede dar lugar a un crítico. Los ataques especiales que no exijan tirada de ataque, como el *rayo relampagueante*, no darán lugar a golpe crítico.

de toque. Podrás tocar a un amigo o lanzar el conjuro sobre ti mismo automáticamente, pero deberás tener éxito en una tirada de ataque si quieres tocar a un oponente.

Ataques de toque: como sólo necesitarás tocar a tu enemigo, la tirada será un ataque de toque en lugar de un ataque normal. Tocar a un oponente con un conjuro de toque se considera ataque con arma y, por tanto, no provoca ataques de oportunidad al ser dirigido contra un oponente armado. El conjuro de toque te convertirá en una amenaza que el defensor estará obligado a tener en cuenta, tanto o más que si le atacaras con un arma. No obstante, el hecho de lanzar el conjuro sí dará lugar a ataques de oportunidad, por lo que seguramente te convenga lanzar el conjuro y acercarte después a tu enemigo en lugar de hacerlo al revés. Existen dos tipos de ataques de toque: ataques de toque en cuerpo a cuerpo (para los que lleves a cabo, por ejemplo, con la mano) y ataques de toque a distancia (para los toques efectuados, por ejemplo, con un rayo mágico). Puedes asestar golpes críticos con ambos tipos de ataque. Contra un ataque de toque, la CA de tu oponente no incluirá ningún bonificador de armadura, bonificador de escudo ni bonificador de armadura natural. No obstante, su modificador de tamaño, modificador de Destreza y bonificador de desvío (en caso de tenerlo) seguirán aplicándose de manera normal.

Retener la descarga: si no descargas el conjuro en el momento de ejecutarlo, puedes retenerlo (retener la descarga) indefinidamente. Mientras lo hagas, podrás seguir realizando ataques de toque un asalto tras otro. En lugar de eso, también podrías tocar a un amigo como acción estándar o a un máximo de seis amigos como acción de asalto completo. Si tocas cualquier cosa o a cualquier criatura (aunque sea sin querer) mientras estés reteniendo una descarga, el conjuro retenido se descargará automáticamente. Si lanzas otro conjuro, el conju-

Tabla 8–2: Acciones en el combate

Acción estándar	Ataque de oportunidad[1]
Activar un anillo, bastón, cetro, objeto maravilloso o varita	No
Arrollar (pág. 154)	No
Ataque (a distancia)	Sí
Ataque (cuerpo a cuerpo)	No
Ataque (sin arma)	Sí
Beber una poción o aplicar un aceite	Sí
Concentrarse para mantener un conjuro activo	No
Defensa total	No
Desactivar resistencia a conjuros	No
Desenvainar un arma oculta (consulta Juego de manos, pág. 77)	No
Deshacer un conjuro	No
Embestida (pág. 156)	No
Encender una antorcha con una ramita yesquera (pág. 129)	Sí
Estabilizar a un amigo moribundo (consulta Sanar, pág. 81)	Sí
Expulsar o reprender muertos vivientes (pág. 156)	No
Fintar (consulta pág. 158)	No
Golpear un arma (ataque)	Sí
Golpear un objeto (ataque)	Depende[3]
Lanzar un conjuro (tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar)	Sí
Leer un rollo de pergamino	Sí
Librarse de una presa (pág. 159)	No
Preparar una acción (desencadena una acción parcial)	No
Prestar ayuda (pág. 158)	Depende[2]
Usar una aptitud extraordinaria	No
Usar una aptitud sobrenatural	No
Usar una aptitud sortílega	Sí
Usar una habilidad que requiera 1 acción	Norm. sí

Acción de movimiento	Ataque de oportunidad[1]
Abrir o cerrar una puerta	No
Cargar una ballesta de mano o ligera	Sí
Controlar a una montura asustada	Sí
Desenvainar un arma[4]	No
Dirigir o asignar un nuevo objetivo a un conjuro activo	No
Envainar un arma	Sí
Levantarse estando tumbado	Sí
Montar o desmontar de un caballo	No
Mover un objeto pesado	Sí
Moverse	Sí
Ponerse o soltarse un escudo[4]	No
Recoger un objeto	Sí
Sacar un objeto guardado	Sí

Acción de asalto completo	Ataque de oportunidad[1]
Apagar un fuego	No
Ataque completo	No
Cargar[5] (pág. 154)	No
Cargar una ballesta pesada o de repetición	Sí
Correr	Sí
Dar un golpe de gracia (pág. 152)	Sí
Encender una antorcha	Sí
Enganchar o desenganchar un arma a un guantelete de sujección	Sí
Librarse de una red (pág. 121)	Sí
Preparar un arma deflagradora para lanzarla (pág. 158)	Sí
Retirarse del combate[5]	No
Usar un conjuro de toque sobre un máximo de seis amigos	Sí
Usar una habilidad que requiera 1 asalto	Norm. sí

Acción gratuita	Ataque de oportunidad[1]
Dejar caer un objeto	No
Dejar de concentrarse en un conjuro	No
Echarse al suelo	No
Hablar	No
Lanzar un conjuro apresurado (pág. 94)	No
Preparar los componentes de un conjuro para lanzarlo[6]	No

No considerado acción	Ataque de oportunidad[1]
Paso de 5'	No
Retrasar una acción	No

Acciones de tipo variable	Ataque de oportunidad[1]
Derribar a un oponente[7] (pág. 156)	No
Desarmar[7] (pág. 156)	Sí
Presa[7] (pág. 158)	Sí
Usar una dote[8]	Varía

[1] Sin importar cual sea la acción, si te mueves para salir de una casilla amenazada, lo normal es que provoques un ataque de oportunidad. Esta columna indica si la acción por sí misma (no el movimiento) provoca un ataque de oportunidad.

[2] Si prestas ayuda a alguien realizando una acción que normalmente provocaría un ataque de oportunidad, entonces el prestar ayuda también provoca un ataque de oportunidad.

[3] Si el objeto está siendo sostenido, transportado o llevado puesto por una criatura, sí. En los demás casos, no.

[4] Si tienes un bonificador de ataque +1 o superior, puedes combinar una de estas acción con un movimiento normal. Si tienes la dote de Combate con dos armas, puedes desenvainar dos armas ligeras o de una mano en el tiempo que normalmente hace falta para desenvainar una.

[5] Puede realizarse como acción estándar, si estás limitado a realizar tan sólo una acción por asalto.

[6] Salvo que el componente sea extremadamente grande o complicado (decisión del DM).

[7] Estas formas de ataque reemplazan a un ataque cuerpo a cuerpo, no a una acción. Como ataques cuerpo a cuerpo, pueden utilizarse una vez en una acción de ataque o carga, uno o más veces en una acción de asalto completo, o incluso pueden utilizarse en un ataque de oportunidad.

[8] La descripción de la dote define su efecto.

ro de toque que estés reteniendo se disipará. Como opción, puedes realizar un ataque sin arma (o un ataque con un arma natural) de la forma normal mientras retienes la descarga. En este caso no se te considera armado y provocas ataques de oportunidad del modo normal (si tu ataque sin arma o con arma natural no provoca ataques de oportunidad, este tampoco lo hará). Si el ataque acierta, infligirás el daño normal para el ataque sin arma o con arma natural y el conjuro se descargará. Si el ataque falla, seguirás reteniendo la descarga.

Poner fin a un conjuro: poner fin a un conjuro activo (como *alterar el propio aspecto*) es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Activar un objeto mágico

Muchos objetos mágicos no necesitan ser activados: las armas y armaduras mágicas, los *guanteletes de destreza*, etc. Sin embargo, hay otros que deben ser activados, especialmente pociones, rollos de pergamino, varitas, cetros y bastones. Activar un objeto mágico es una acción estándar (a no ser que la descripción del objeto indique lo contrario).

Objetos de finalización de conjuro: activar un objeto de finalización de conjuro (como un rollo de pergamino) equivale a lanzar un sortilegio: exige concentración y provoca ataques de oportunidad. Perderás el conjuro si se rompe tu concentración, y podrás intentar activar el objeto a la defensiva como si fuera un sortilegio (consulta 'Lanzar un conjuro a la defensiva', más arriba).

Objetos de palabra de mando, desencadentes de conjuro y de activación por uso: usar un objeto de cualquiera de estos tipos no exige concentración ni provoca ataques de oportunidad. La *Guía del Dungeon Master* ofrece mucha más información acerca de los objetos mágicos.

Usar una aptitud especial

Usar una aptitud especial normalmente es una acción estándar, pero cada aptitud definirá si se trata de una acción estándar, una acción de asalto completo o si la actividad no se considera acción. Consulta 'Aptitudes especiales', en la pág. 180.

Aptitudes sortílegas: usar una aptitud sortílega (como cuando un paladín llama a su montura especial) funciona igual que el lanzamiento de un conjuro en la medida que exige concentración y provoca ataques de oportunidad. Las aptitudes sortílegas pueden ser interrumpidas. Si se rompe tu concentración, el intento de usar la aptitud fracasará, pero contará como si la hubieses utilizado (por ejemplo, contará para tu límite de usos diarios, en caso de que lo tuvieras). El tiempo de lanzamiento de una aptitud sortílega es una acción estándar, a no ser que la descripción de la aptitud indique lo contrario.

Usar una aptitud sortílega a la defensiva: puedes intentar usar una aptitud sortílega a la defensiva, igual que si fuera un sortilegio. Si fallas tu prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro), no podrás usar tu aptitud, pero el intento seguirá contando como si la hubieras utilizado.

Aptitudes sobrenaturales: usar una aptitud sobrenatural (como la de expulsar o reprender muertos vivientes que poseen los clérigos) suele considerarse como una acción estándar (a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la aptitud). El uso de estas aptitudes no puede ser interrumpido, no exige concentración ni provoca ataques de oportunidad.

Aptitudes extraordinarias: usar una aptitud extraordinaria (como la esquiva asombrosa de los bárbaros) no suele considerarse acción, pues la mayoría de aptitudes de este tipo tienen lugar automáticamente a modo de reacción. Normalmente, las aptitudes extraordinarias que se consideran acciones cuentan como acciones estándar que no pueden ser interrumpidas, no exigen concentración ni provocan ataques de oportunidad.

Defensa total

Puedes limitarte a defenderte como acción estándar. Obtienes un bonificador +4 de esquiva a la CA durante 1 asalto. Tu CA mejora nada más dar comienzo la acción, por lo que será de gran ayuda contra cualquier ataque de oportunidad al que te veas expuesto durante el asalto. No puedes combinar defensa total con combatir a la defensiva ni con el beneficio de la dote Pericia en combate (ya que ambos requieren que declares un ataque o un ataque completo). No puedes realizar ataques de oportunidad mientras realizas una defensa total.

Comenzar/completar una acción de asalto completo

La acción estándar "iniciar una acción de asalto completo" te permite llevar a cabo una acción de asalto completo, que puedes completar en el siguiente asalto utilizando otra acción estándar. Por ejemplo, si estás limitado a realizar sólo una acción estándar cada turno, puedes disparar una ballesta pesada cada 3 turnos, empleando 2 asaltos para cargarla (una acción de asalto completo) y 1 asalto para dispararla. Además, si quieres lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto, puedes comenzar a lanzarlo en un asalto y completarlo en el siguiente, por ejemplo. No puedes utilizar esta acción para comenzar o completar un ataque completo, una carga, una acción de correr o una acción de retirarse del combate.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Con la excepción de algunas habilidades específicas que implican movimiento, la mayoría de las acciones de movimiento no requieren una prueba.

Moverse

La más sencilla de las acciones de movimiento es mover a la velocidad de tu personaje. Si realizas este tipo de acción durante un asalto, no puedes realizar además un paso de 5'.

La mayoría de los modos no estándar de moverse quedan cubiertos por esta categoría, incluyendo trepar (hasta un 1/4 de tu velocidad) y nadar (hasta 1/4 de tu velocidad).

Arrastrarse: puedes arrastrarte 5' como acción de movimiento. Arrastrarse provoca ataques de oportunidad de todos los atacantes que te amenacen en cualquier punto de tu movimiento.

Escalada acelerada: puedes trepar la mitad de tu velocidad como acción de movimiento aceptando un penalizador −5 en tu prueba de Trepar.

Desenvainar o envainar un arma

Desenvainar un arma para que puedas utilizarla en combate o guardarla para que puedas tener una mano libre requiere una acción de movimiento. Esta acción también se aplica a objetos similares a un arma que lleves fácilmente accesibles, como varitas. Si tu arma u objeto equivalente está guardado en una mochila o no es fácilmente accesible por cualquier otro motivo, debes considerar esta acción como sacar un objeto guardado.

Si tienes un ataque base de +1 o superior, puedes desenvainar un arma como acción gratuita junto con un movimiento normal. Si tienes la dote Combate con dos armas (pág. 92), puedes desenvainar dos armas ligeras o a una mano en el tiempo que normalmente te llevaría desenvainar una.

Sacar munición para utilizarla con un arma a distancia (como flechas, balas, shurikens o virotes) es una acción gratuita.

Ponerse o soltar un escudo

Con una acción de movimiento puedes sujetar un escudo a tu mano para que proporcione su bonificador de armadura a tu CA, o soltarlo y dejarlo caer para que puedas utilizar la mano del escudo para otros fines. Si tienes

CÓMO ACELERAR EL COMBATE

Puedes utilizar algunos trucos para hacer que un combate transcurra más deprisa.

Ataque y daño: tira tus dados de ataque y de daño al mismo tiempo. Si fallas, puedes ignorar el daño, pero, si impactas, tus amigos no tendrán que esperar a que realices una segunda tirada para el daño.

Ataques múltiples: utiliza dados de diferentes colores para que puedas realizar tus tiradas de ataque al mismo tiempo en lugar de una a una. Indica qué ataque corresponde a cada color antes de tirar.

Dados como contadores: utiliza los dados para llevar la cuenta del número de asaltos que lleva activo un efecto mágico de corta duración; cada asalto que continúe el efecto no tienes más que darle la vuelta al dado para que indique el número siguiente.

Tiradas de ocultación: si sabes que tu personaje tiene posibilidades de fallar debido a la ocultación del objetivo, puedes tirar junto con tu tirada de ataque. Si la tirada de ocultación indica un fallo, ignora la tirada de ataque.

un ataque base de +1 o superior, puedes ponerte o soltar un escudo como una acción gratuita combinada con un movimiento normal.

Dejar caer un escudo que estés transportando (pero que no lleves puesto) es una acción gratuita.

Manipular un objeto

En la mayoría de los casos, mover o manipular un objeto es una acción de movimiento. Esto incluye sacar un objeto guardado o devolverlo a su sitio, recoger un objeto, mover un objeto pesado y abrir una puerta. En la tabla 8–2: acciones en el combate, se dan algunos ejemplos de este tipo de acciones y se indica si provocan o no ataques de oportunidad.

Dirigir o asignar un nuevo objetivo a un conjuro

Algunos conjuros, como *esfera flamígera* y *arma espiritual* te permiten dirigir el efecto a nuevos objetivos o zonas después de lanzarlos. Asignar un nuevo objetivo a un conjuro requiere una acción de movimiento y no provoca ataques de oportunidad ni requiere concentración (consulta 'Lanzar un conjuro' en 'Acciones estándar', pág. 140).

Levantarse

Levantarte desde una posición tumbada requiere una acción de movimiento y provoca ataques de oportunidad.

Montar y desmontar

Montar o desmontar de un caballo u otra montura requiere una acción de movimiento.

Montar o desmontar rápidamente: puedes montar o desmontar como acción gratuita con una prueba de Montar a CD 20 (tu penalizador de armadura se aplica a esta prueba, en caso de tenerlo). Si fallas la prueba, montar o desmontar será una acción de movimiento (para que puedas tratar de montar o desmontar rápidamente deberás poder montar o desmontar como acción de movimiento en ese asalto).

ACCIONES DE ASALTO COMPLETO

Una acción de asalto completo requiere un asalto completo para realizarse. Por ello, no puede realizarse junto con una acción estándar o una acción de movimiento, aunque si no implica desplazarse puedes llevar a cabo un paso de 5'.

Ataque completo

Si puedes efectuar más de un ataque por acción, ya sea porque tu ataque base es lo bastante elevado, por estar combatiendo con dos armas o con un arma doble (consulta 'Combatir con dos armas' en 'Ataques especiales', pág. 155) o por alguna razón especial (como una dote o un objeto mágico), debes usar la acción de ataque completo para poder aprovechar los ataques adicionales. No tienes por qué especificar por adelantado los objetivos de tus golpes; puedes esperar a ver el resultado de los ataques previos antes de asignar los tuyos.

El único movimiento que podrás llevar a cabo durante un ataque completo será un paso de 5'. Puedes dar el paso antes o después de tus ataques o entre uno y otro. Si tus ataques múltiples se deben a tu ataque base, tienes que efectuarlos por orden de mayor a menor bonificador. Si estás empleando dos armas, puedes golpear con cualquiera de ellas en primer lugar. Si estás usando un arma doble, puedes golpear con cualquiera de sus partes en primer lugar.

Decidirse entre un ataque o una acción de ataque completo: después de tu primer ataque, puedes decidir si llevas a cabo una acción de movimiento en vez de realizar el resto de los ataques, según el resultado del primer ataque. Si ya has dado un paso de 5', no puedes utilizar la acción de movimiento para desplazarte, pero podrás emplearla para realizar otro tipo de acción de movimiento.

Combatir a la defensiva como acción de asalto completo: al usar la acción de ataque completo puedes optar por combatir a la defensiva. En tal caso, sufrirías un penalizador –4 en todos los ataques de un asalto para obtener un bonificador +2 de esquiva a la CA durante ese asalto.

Hendedura: el ataque adicional proporcionado por la dote Hendedura (pág. 98) o por la dote Gran hendedura (pág. 98) puede llevarse a cabo cuando sea adecuado. Esto es una excepción al límite normal al número de ataques que puedes realizar cuando no estás utilizando una acción de ataque completo.

Lanzar un conjuro

Un conjuro que requiera 1 asalto para ser lanzado es una acción de asalto completo. Sus efectos se producen justo antes del comienzo de tu turno en el asalto siguiente al asalto en el que comenzaste a lanzar el conjuro. Una vez que has completado el conjuro puedes actuar normalmente.

Un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 minuto surte efecto justo antes de tu turno 1 minuto después (y durante todos esos 10 asaltos estás lanzando un conjuro como acción de asalto completo). Estas acciones deben ser consecutivas e ininterrumpidas, o si no el conjuro fallará de manera automática.

Cuando comienzas a lanzar un conjuro que requiere un tiempo de 1 asalto o más para ser lanzado, debes continuar las invocaciones, gestos y concentración desde el asalto inicial hasta justo antes de tu turno en el siguiente asalto (como mínimo). Si pierdes la concentración después de comenzar el conjuro y antes de completarlo, lo pierdes.

Sólo provocas ataques de oportunidad cuando comienzas a lanzar un conjuro, incluso aunque puedes continuar lanzándolo durante al menos un asalto completo. Mientras estés lanzando un conjuro no amenazas ninguna casilla en torno a ti.

Esta acción es, por lo demás, idéntica a la acción de lanzar un conjuro descrita en 'Acciones estándar'.

Lanzar un conjuro metamágico: los hechiceros y magos necesitan más tiempo para lanzar un conjuro metamágico (un conjuro mejorado por una dote metamágica) que para lanzar un conjuro normal. Si el tiempo de lanzamiento de un conjuro normal es de 1 acción estándar, lanzar una versión metamágica del mismo requerirá una acción de asalto completo para un hechicero o bardo. Ten en cuenta que esto no es lo mismo que un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto: en este caso el conjuro produce sus efectos en el mismo asalto en el que comienzas a lanzarlo, y no es necesario que continúes con las invocaciones, gestos y concentración hasta el asalto siguiente. Para conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor, es necesaria una acción de asalto completo adicional para lanzarlos como conjuros metamágicos.

Los clérigos también necesitan más tiempo para lanzar espontáneamente una versión metamágica de un conjuro de *curar* o *infligir*. Por ejemplo, un clérigo de nivel 11.º puede cambiar un conjuro preparado de 6.º nivel para lanzar un *curar heridas críticas* potenciado. El lanzamiento espontáneo de una versión metamágica de un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar es una acción de asalto completo, y los conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor requieren una acción de asalto completo adicional para su lanzamiento.

Usar una aptitud especial

Utilizar una aptitud especial normalmente es una acción estándar, pero en algunos casos puede ser una acción de asalto completo, según se defina en la aptitud. Consulta 'Aptitudes especiales', pág. 180, y 'Usar una aptitud especial' en 'Acciones estándar', pág. 142.

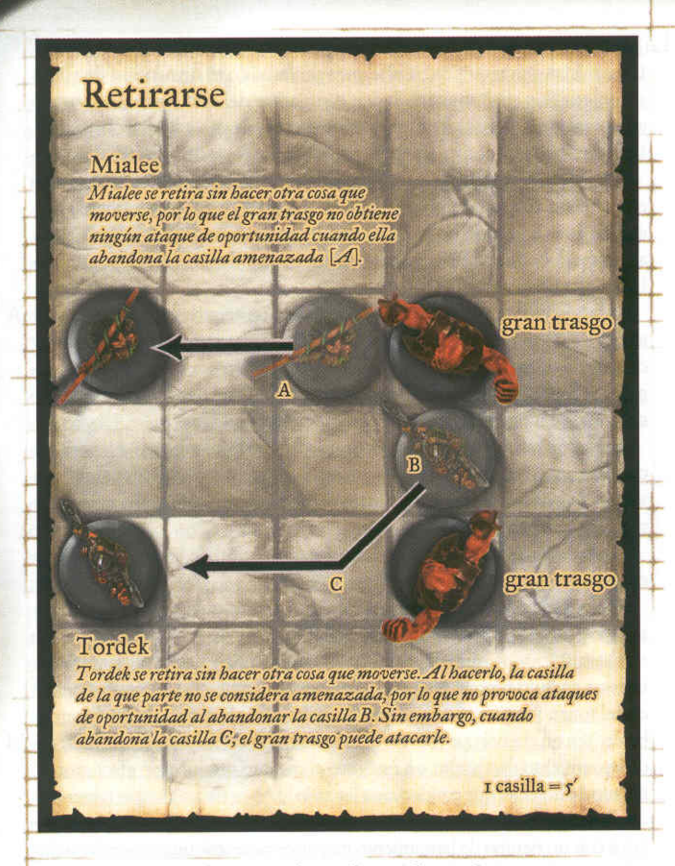
Retirarse

Retirarse de un combate cuerpo a cuerpo es una acción de asalto completo. Cuando te retiras puedes moverte hasta el doble de tu velocidad. La casilla en la que comienzas no es considerada amenazada por ningún oponente que puedas ver, por lo que los oponentes visibles no obtienen ataques de oportunidad contra ti cuando te mueves fuera de esa casilla (los enemigos invisibles siguen teniendo ataques de oportunidad contra ti; además, no puedes retirarte de un combate si estás cegado). No puedes realizar un paso de 5' durante el mismo asalto en el que te retiras.

Si, durante la retirada, te mueves fuera de una casilla amenazada (que no sea la casilla desde la que comenzaste), los enemigos reciben ataques de oportunidad de forma normal.

No puedes retirarte utilizando una forma de movimiento para la cual no tengas indicada una velocidad. Por ejemplo, una araña monstruosa cuenta con una velocidad de trepar, por lo que puede retirarse trepando. Tu personaje normalmente no tiene indicada una velocidad de trepar (salvo que estés bajo los efectos de un conjuro de *trepar cual arácnido*, por ejemplo), por lo que no podrás utilizar Trepar para retirarte del combate.

Ten en cuenta que a pesar del nombre de esta acción, no es necesario que abandones el combate completamente. Por ejemplo, puedes utilizar una acción de retirarse para alejarte de un enemigo y acercarte a otro.



Retirada limitada: si estás limitado a realizar sólo una acción estándar cada asalto (por ejemplo, si has sido *ralentizado* o durante un asalto de sorpresa), puedes retirarte como acción estándar. En este caso, puedes moverte hasta tu velocidad, en lugar de hasta el doble de tu velocidad.

Correr

Puedes correr como acción de asalto completo (al hacer esto, no tendrás derecho a un paso de 5'). Cuando corres puedes moverte en línea recta hasta 4 veces tu velocidad normal (o 3 veces tu velocidad normal, si llevas puesta una armadura pesada). Al no poder evitar los ataques, perderás tu bonificador de Destreza a la CA salvo que tengas la dote de Correr (pág. 94), que te permite conservarlo.

Puedes correr durante tantos asaltos como puntuación tengas en Constitución; transcurrido ese tiempo, deberás tener éxito en una prueba de Constitución (CD 10) para poder seguir corriendo. Llegado este punto, deberás realizar una nueva prueba cada asalto que mantengas la carrera, y la CD irá aumentando en 1 punto con cada nueva tirada. En cuanto falles una de estas pruebas, tendrás que parar. Un personaje que haya corrido hasta el límite debe descansar durante 1 minuto (10 asaltos) antes de poder correr de nuevo. Durante un periodo de descanso, el personaje no podrá desplazarse más deprisa que con una acción de movimiento normal.

No puedes correr a través de terreno difícil (consulta la pág. 148), ni tampoco puedes correr si no ves hacia dónde vas.

Correr representa una velocidad de unas 12 millas por hora para un humano sin impedimenta.

Mover 5' a través de terreno difícil

En algunas situaciones, tu movimiento puede estar tan entorpecido que no tengas la velocidad suficiente para moverte ni siquiera 5' (una sola casilla). En estos casos, puedes emplear una acción de asalto completo para moverte 5' (1 casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. Aunque aparentemente esto sea igual a un paso de 5', no lo es, y por ello provoca ataques de oportunidad de modo normal. No puedes aprovecharte de esta regla para moverte a través de terreno infranqueable o para moverte cuando todo movimiento te esté prohibido, como cuando estás paralizado.

ACCIONES GRATUITAS

Las acciones gratuitas no requieren ningún tiempo en absoluto, aunque tu DM puede limitar el número de acciones de este tipo que puedes realizar en un turno. Las acciones gratuitas raramente provocan ataques de oportunidad. A continuación se describen algunas acciones gratuitas comunes.

Soltar un objeto

Dejar caer un objeto a tus pies o en una casilla adyacente es una acción gratuita.

Echarse al suelo

Echarse al suelo y quedarse tumbado en la casilla que ocupas es una acción gratuita.

Hablar

En general, hablar es una acción gratuita que puedes realizar incluso aunque no sea tu turno. Algunos DM pueden determinar que un personaje sólo puede hablar en su turno, o que un personaje no puede hablar cuando está desprevenido (y por lo tanto no puede avisar a sus aliados de una amenaza que les ha sorprendido hasta que tenga posibilidad de actuar). Decir más de unas pocas frases está normalmente más allá del límite de una acción gratuita; para comunicar más información tu DM puede exigir que emplees una acción de movimiento o incluso una acción de asalto completo.

Dejar de concentrarse en un conjuro

Puedes dejar de concentrarte en un conjuro activo (como *detectar el mal*) como acción gratuita.

Lanzar un conjuro apresurado

Puedes lanzar un conjuro apresurado (consulta la dote de Apresurar conjuro, pág. 89) o cualquier conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea una acción gratuita (como el conjuro de *caída de pluma*) como acción gratuita. Sólo puedes lanzar uno de estos conjuros por asalto, y este no cuenta respecto al límite normal de un conjuro por asalto. Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de una acción gratuita no provoca un ataque de oportunidad.

ACCIONES MISCELÁNEAS

Ciertas acciones no se ajustan del todo a las categorías tratadas anteriormente. Algunas de estas opciones ocupan el lugar (o son variaciones) de las acciones descritas en 'Acciones estándar', 'Acciones de movimiento' y 'Acciones de asalto completo'. Cuando surja una acción no mencionada a continuación, el DM será quien decida cuánto tiempo se tarda en llevarla a cabo y si su uso provoca o no ataques de oportunidad por parte de los enemigos que amenacen a quien la realice. Las variantes de ataque y ataques especiales mencionados aquí están tratados en la sección 'Ataques especiales', en la pág. 154.

Dar un paso de 5'

Puedes moverte 5' en cualquier asalto en que no realices ningún otro tipo de movimiento. Dar este paso de 5' nunca provoca un ataque de oportunidad. No puedes dar más de un paso de 5' en un asalto, y sólo puedes utilizar esta acción si durante ese asalto no te has movido ninguna distancia.

Puedes dar el paso de 5' antes, durante o después de otras acciones del asalto. Por ejemplo, puedes desenvainar un arma (una acción de movimiento), dar un paso de 5' y luego atacar (una acción estándar); o puedes lanzar un conjuro como *bola de fuego* (una acción estándar), dar un paso de 5' a través de una puerta abierta y finalmente cerrar la puerta (una acción de movimiento).

Sólo puedes dar un paso de 5' si tu movimiento no está obstaculizado por un terreno difícil (consulta la pág. 148) o la oscuridad. Cualquier criatura con una velocidad de 5' o menos no puede dar un paso de 5', ya que moverse siquiera esos 5' requiere una acción de movimiento para ella.

No puedes dar un paso de 5' utilizando una forma de movimiento en la cual no tengas indicada una velocidad. Por ejemplo, si no tienes una velocidad de trepar, no puedes dar un paso de 5' trepando. De modo similar, no puedes dar un paso de 5' cuando estás nadando salvo que tengas una velocidad de nadar.

Usar dotes

Ciertas dotes, como Ataque de torbellino, te permiten llevar a cabo acciones especiales durante el combate. Otras no son acciones de por sí, pero te



conceden un bonificador al intentar algo que puedas hacer, como Desarme mejorado. Algunas dotes, como las de creación de objeto, no están pensadas para ser utilizadas durante el combate. La descripción de cada dote (Capítulo 5) incluye toda la información que necesitas saber sobre ella.

Usar habilidades

El uso de la mayoría de las habilidades requiere acciones estándar, pero algunas pueden ser acciones de movimiento, acciones de asalto completo, acciones gratuitas o algo completamente distinto. La descripción de cada habilidad (Capítulo 4) te indica qué tipo de acción es necesaria para utilizar las mismas.

HERIDAS Y MUERTE

Tus puntos de golpe miden lo difícil que resulta matarte. Sin importar cuantos puntos de golpe pierdas, tu personaje no sufrirá ningún efecto negativo hasta que tus puntos de golpe bajen a 0 o menos.

PÉRDIDA DE PUNTOS DE GOLPE

La forma más común de que tu personaje resulte herido será que sufra daño letal y pierda puntos de golpe, ya sea por culpa del hacha de batalla de un orco, del conjuro de *rayo relampagueante* de un mago o por caerse a un río de lava. Debes anotar tu cantidad total de puntos de golpe en tu hoja de personaje. A medida que tu personaje vaya sufriendo daño, tendrás que ir restándolo de sus puntos de golpe, que pasarán a llamarse "puntos de golpe actuales". Tus puntos de golpe actuales se reducirán cuando sufras daño y volverán a incrementarse cuando te recuperes.

Qué son los puntos de golpe: los puntos de golpe representan dos cosas en el mundo de juego: la capacidad para sufrir castigos físicos y seguir adelante, y el talento de transformar un golpe importante en algo de menor gravedad. Para algunos personajes, los puntos de golpe pueden representar el favor divino o la fuerza interior. Cuando un paladín sobrevive a una *bola de fuego*, será difícil tratar de convencer a los espectadores de que éste no tiene el favor de algún poder superior.

Infligir daño a defensores indefensos: aunque tengas muchos puntos de golpe, una daga clavada en tu ojo seguirá siendo eso: una daga clavada en tu ojo. Cuando un personaje esté indefenso, es decir, que no pueda evitar el daño ni desviar los golpes de ningún modo, realmente tendrá problemas (ver 'Defensores indefensos', en la pág. 152).

Efectos de la pérdida de puntos de golpe: el daño te dejará cicatrices, abollará tu armadura y te manchará de sangre la sobrevesta; sin embargo, no te frenará hasta que tus puntos de golpe actuales lleguen a 0 o a una cifra inferior.

Cuando tengas 0 puntos de golpe, estarás incapacitado.

Entre –1 y –9 puntos de golpe, estarás moribundo.

Al alcanzar los –10 puntos de golpe, estarás muerto.

Daño masivo: si en algún momento sufres un daño masivo, capaz de infligirte 50 o más puntos de daño de un solo ataque, y ésto no te mata directamente (*NdC: es decir, no te deja a menos de –10 pg*), tendrás que realizar una salvación de Fortaleza (CD 15). Si la prueba falla, tu personaje morirá sin importar los puntos de golpe que le queden. Esta cantidad de daño representa un trauma tan grande para su víctima que puede matar incluso a la criatura más dura. Si, por el contrario, sufres 50 puntos de daño a consecuencia de varios ataques (ninguno de ellos de 50 o más puntos de daño), la regla de daño masivo no se aplica.

INCAPACITADO (0 PUNTOS DE GOLPE)

Cuando tus puntos de golpe actuales queden reducidos exactamente a 0, estarás incapacitado. No estarás inconsciente, pero casi. Sólo podrás realizar una única acción de movimiento o acción estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco acciones de asalto completo). Puedes realizar acciones de movimiento sin causarte más daño, pero si realizas cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere extenuante, incluyendo algunas acciones gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) sufrirás 1 punto de daño después de completarla. Salvo que tu actividad aumente tus puntos de golpe, estarás en ese momento a –1 puntos de vida y moribundo.

Una curación que te sitúe por encima de 0 puntos de golpe te permite actuar de nuevo a la perfección, como si nunca hubieras tenido 0 puntos de golpe o menos. Los lanzadores de conjuros conservan la capacidad de ejecutar sortilegios que tuvieran antes de haber quedado con 0 puntos de golpe.

Si estás moribundo y empiezas a recuperarte, también se te considerará incapacitado; tal situación será un paso más en el camino hacia la recuperación total, y en ella podrías tener menos de 0 puntos de golpe (consulta 'Personajes estables y recuperación', más adelante).

MORIBUNDO (–1 A –9 PUNTOS DE GOLPE)

Cuando los puntos de golpe actuales de tu personaje se encuentren entre –1 y –9 (ambos incluidos), estará moribundo: cae inconsciente de inmediato y no puede realizar acción alguna.

Un personaje moribundo pierde 1 punto de golpe cada asalto. Esto continúa hasta que el personaje muerte o se estabiliza (ver más adelante).

MUERTO (–10 O MENOS PUNTOS DE GOLPE)

Cuando los puntos de golpe actuales de tu personaje lleguen a –10 o una cifra inferior, o no logre soportar un daño masivo (véase más arriba), este habrá muerto. Los personajes también pueden morir por sufrir daño en sus características o por ser víctimas de una consunción de característica que reduzca a 0 su Constitución. Cuando un personaje muere, su alma se va de inmediato. Conseguir que ésta vuelva a su cuerpo es un auténtico problema (consulta 'Devolver la vida a los muertos', en la pág. 171).

PERSONAJES ESTABLES Y RECUPERACIÓN

En el siguiente turno después de que los puntos de golpe de un personaje se encuentren entre –1 y –9 y en todos los asaltos siguientes, lanza un d% para ver si el personaje moribundo se estabiliza. Tiene un 10% de posibilidades de que eso suceda; en caso contrario, el personaje perderá 1 punto de golpe. Un personaje inconsciente o moribundo no puede utilizar ninguna acción especial que cambie el momento de iniciativa en que se realiza esta acción.

Si los puntos de golpe del personaje llegan a –10 o a una cifra inferior, estará muerto, aunque puedes evitar que un personaje moribundo siga perdiendo puntos de golpe y lograr que se estabilice con una prueba de Sanar (CD 15).

Si cualquier método de curación consigue que el moribundo recupere 1 punto de golpe como mínimo, el personaje dejará de sufrir daño y su situación se volverá estable.

Una curación que eleve hasta 0 los puntos de golpe del moribundo hará que recobre el conocimiento, aunque seguirá estando incapacitado. Una curación

que eleve sus puntos de golpe a 1 o más bastará para que pueda volver a actuar de modo normal, como si jamás hubiera llegado a estar a 0 o menos puntos de golpe. Los lanzadores de conjuros conservan la capacidad de ejecutar sortilegios que tuvieran antes de haber estado por debajo de 0 puntos de golpe.

Un personaje estable que haya sido curado mágicamente o atendido por un sanador terminará recobrando el conocimiento y recuperando puntos de golpe de forma natural. No obstante, si el personaje estable no tuviera a nadie que cuidara de él, su vida aún correría peligro.

Recuperarse con ayuda: una hora después de ser atendido, el personaje moribundo pasará a situación estable y se lanzará un d%, existiendo un 10% de posibilidades de que recobre el conocimiento, aunque seguirá incapacitado (como si tuviera 0 pg). Si continua inconsciente, cada hora que pase tendrá las mismas posibilidades de recobrarse y quedar incapacitado. Aunque esté inconsciente, el personaje seguirá recuperando pg de manera natural, volviendo a estar normal cuando éstos lleguen a 1 o una cifra superior.

Recuperarse sin ayuda: normalmente, un personaje herido de gravedad abandonado morirá, pero siempre habrá una pequeña posibilidad de que se recupere por sí solo. Aunque pareciera estar saliendo adelante, podría sucumbir por culpa de sus heridas, horas o días después de haber sufrido el daño original.

Un personaje que logre estabilizarse por sí solo (saca el 10% mientras estaba moribundo), sin tener a nadie que le atienda, continuará perdiendo pg, pero más lentamente. Cada hora que pase, tendrá un 10% de probabilidad de recobrar el conocimiento, y cada vez que falle esta tirada, perderá 1 nuevo punto de golpe. Además, en esta situación, no podrá recuperar pg de manera natural.

Aun cuando haya recobrado el conocimiento y esté incapacitado, un personaje que carezca de ayuda seguirá sin recuperar pg de forma natural. Cada día que pase, tendrá un 10% de posibilidades de empezar a recuperar pg de ese modo (empezando a contar desde ese día); cada vez que falle, perderá 1 pg más.

Una vez un personaje que no haya recibido ayuda empieza a recobrar puntos de golpe de forma natural, deja de estar en peligro de pérdida de puntos de golpe (incluso si su total de puntos de golpe en ese momento es negativo).

CURACIÓN

Tras sufrir daño, puedes recuperar puntos de golpe por medio de la curación natural o mágica. Sea como fuere, no podrás recuperar puntos de golpe más allá de tus puntos de golpe totales.

Curación natural: con una noche completa de descanso (8 o más horas de sueño), recuperarás 1 punto de golpe por nivel de personaje. Por ejemplo, un guerrero de 5.º nivel recuperaría 5 puntos de golpe por noche de descanso. Cualquier interrupción de importancia (como un combate o similar) durante el descanso impedirá que te cures durante esa noche.

Si guardas reposo absoluto en cama durante un día y una noche enteros, recuperarás tantos puntos de golpe como el doble de tu nivel de personaje: un guerrero de 5.º nivel, por ejemplo, recuperaría 10 pg por cada 24 horas de descanso en cama.

Curación mágica: varias aptitudes y conjuros, como los sortilegios de *curar* de los clérigos o la imposición de manos de los paladines, pueden devolverte puntos de golpe.

Límites de la curación: nunca podrás recuperar más puntos de golpe de los que hayas perdido. La curación mágica no elevará tus puntos de golpe actuales por encima de tus puntos de golpe totales.

Curar el daño de característica: el daño de característica es temporal, tal y como los puntos de daño. El daño de característica se recupera al ritmo de 1 punto por noche de descanso (8 horas) para cada característica dañada. Si se guarda reposo absoluto en cama son 2 los puntos recuperados por día (24 horas) para cada característica afectada.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Ciertos efectos, como el conjuro *auxilio divino*, conceden puntos de golpe temporales al personaje. Cuando un personaje obtiene puntos de golpe temporales, hay que anotar los puntos de golpe actuales que tuviera antes de obtener tal beneficio. Cuando los puntos de golpe temporales desaparezcan (como, por ejemplo, al finalizar el citado conjuro de *auxilio divino*), los puntos de golpe del personaje serán iguales a la cantidad anotada. Si, llegado ese momento, los puntos de golpe actuales estuvieran por debajo de la cifra anotada, el personaje ya habría perdido todos sus puntos de golpe temporales y, por tanto, no perdería ninguno más al desaparecer el beneficio.

Cuando se pierden puntos de golpe temporales, éstos no pueden recuperarse como si fueran puntos de golpe reales, ni siquiera por medio de magia.

Incremento de la puntuación de Constitución y puntos de golpe actuales: un incremento en la puntuación de Constitución del personaje (incluso temporal) le concederá más pg (un incremento de los pg efectivos), pero éstos no serán como los temporales. Podrán ser recuperados (por ejemplo, con un conjuro de *curar heridas leves*) y no serán los primeros en perderse, como sucede con los temporales. Por ejemplo, Krusk (que ahora es un bárbaro de 3.^er^ nivel) gana +4 a su Constitución y +6 pg cuando se enfurece (sus puntos de golpe pasan de 31 a 37). Si Krusk sufriera daño hasta quedar en 32 pg, Jozan podría curarle para que volviera a estar en 37. Si, al finalizar su furia, Krusk estuviera tan herido que sólo le quedaran 5 pg, perder los 6 puntos adicionales de su rasgo de clase le situaría en –1, con lo que caería moribundo.

DAÑO NO LETAL

A veces lo pasas mal o te debilitas, como cuando participas en una pelea de taberna o quedas exhausto después de realizar una marcha forzada. Este tipo de tensión no logrará matarte, pero podrá dejarte sin conocimiento o hacer que te desmayes.

Si sufres la cantidad suficiente de daño no letal, caerás inconsciente, pero no morirás. Este daño desaparece mucho más deprisa que el daño letal.

Cómo infligir daño no letal: ciertos ataques infligen daño no letal, como los ataques sin arma de los humanos normales (puñetazo, patada o cabezazo). Otras situaciones que supongan una gran tensión, como el calor o el agotamiento, también infligirán daño no letal. Cuando sufras daño de este tipo, ve anotando la cantidad que vayas acumulando. *No restes el daño no letal de tus puntos de golpe actuales.* No se trata de daño "real". En lugar de eso, quedarás grogui cuando tu daño no letal sea igual a tus puntos de golpe actuales, y caerás inconsciente cuando el primero supere a los segundos. Da igual que el daño no letal iguale o supere tus puntos de golpe actuales porque haya aumentado el primero o porque hayan disminuido los segundos.

Daño no letal con un arma que inflija daño normal: puedes usar un arma de cuerpo a cuerpo que inflija daño normal para causar en su lugar daño no letal, pero sufrirás un penalizador –4 en la tirada de ataque por tener que golpear con la parte plana de la hoja, alcanzar una zona no vital, o controlar el impacto.

Daño normal con un arma que inflija daño no letal: puedes usar un arma que inflija daño no letal (incluyendo un impacto sin arma) para causar daño normal, pero sufrirás un penalizador –4 en las tiradas de ataque porque estarás obligado a alcanzar las zonas más vulnerables para conseguir el efecto deseado.

Grogui e inconsciente: cuando el daño no letal sufrido sea exactamente igual a tus puntos de golpe actuales estás grogui: estás tan debilitado o hecho polvo que sólo puedes llevar a cabo una acción estándar o una acción de movimiento por asalto. Dejarás de estar grogui cuando tus puntos de golpe vuelvan a superar el daño no letal acumulado.

Cuando el daño no letal que hayas acumulado supere tus puntos de golpe actuales, quedarás inconsciente. Mientras estés inconsciente, también es tarás indefenso (consulta 'Defensores indefensos', en la pág. 152).

Los lanzadores de conjuros conservarán la capacidad de ejecutar sortilegios que tuvieran antes de quedar inconscientes.

Curación del daño no letal: te recuperas del daño no letal al ritmo de 1 punto de golpe por hora y nivel de personaje que poseas. Por ejemplo, un mago de 7.º nivel se recuperaría al ritmo de 7 puntos a la hora hasta que hubiera desaparecido todo el daño no letal.

Cuando un conjuro o poder mágico cure puntos de golpe normales, también eliminará una cantidad equivalente de puntos de daño no letal.

MOVIMIENTO, POSICIÓN Y DISTANCIA

En un combate es muy poco probable que los personajes se queden quietos. Los enemigos aparecerán y cargarán contra el grupo; los héroes responderán, avanzando para aproximarse a nuevos oponentes una vez derrotados los primeros. Los magos se quedarán al margen, buscando el mejor lugar desde el que poder utilizar su magia. Los pícaros rodearán el lugar de la reyerta en busca de un oponente rezagado o incauto al que ata-

car furtivamente. Si, al final, se diera el combate por perdido, la mayoría de los personajes intentarían buscar la mejor forma de alejarse del lugar. En el campo de batalla, el movimiento es elemento clave para llevar las de ganar.

Las miniaturas de DUNGEONS&DRAGONS están fabricadas a una escala de 30mm (una miniatura que represente a un humano de 6' de alto medirá aproximadamente 30mm de altura). Una casilla en la tablero de batalla tiene 1 pulgada de ancho, y representa una zona de 5×5'.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Durante el combate, las cuestiones principales serán hacia dónde podrás moverte, cuánto tardarás en llegar allí y si serás o no vulnerable a ataques de oportunidad cuando lo hagas.

¿Hasta dónde puede moverse tu personaje?

Tu velocidad está determinada por tu raza y tu armadura (consulta la tabla 8–3: velocidad táctica). Se denomina "velocidad base" a tu velocidad cuando vas sin armadura.

Impedimenta: un personaje que lleve gran cantidad de equipo, tesoro o cargue con un amigo caído en combate podría moverse más despacio de lo normal (consulta 'Carga transportable', en la pág. 161).

Movimiento obstaculizado: los obstáculos, las malas condiciones del terreno o la mala visibilidad pueden obstaculizar el movimiento (consulta 'Terreno y obstáculos', más abajo, y 'Movimiento obstaculizado', pág. 163).

Movimiento durante el combate: normalmente podrás moverte tu velocidad normal durante un asalto y aún tendrás oportunidad de hacer algo más, como blandir tu hacha o lanzar un conjuro. Si no haces otra cosa que moverte (esto es, si utilizas tus dos acciones de un asalto para mover tu velocidad), podrás desplazarte el doble de tu velocidad. Si dedicas todo el asalto a correr, puedes moverte el cuádruple de tu velocidad. Si haces algo que exige un asalto completo sólo podrás dar un paso de 5'.

Bonificadores a la velocidad: un bárbaro obtiene un bonificador de +10' a su velocidad (a no ser que vista armadura pesada). Los monjes experimentados también poseen una velocidad mayor (si no llevan ningún tipo de armadura). Además, muchos conjuros y objetos mágicos pueden afectar a la velocidad de un personaje. Aplica siempre todos los modificadores antes de ajustar la velocidad de un personaje debido a armadura o impedimenta, y recuerda que varios bonificadores del mismo tipo (como bonificadores de mejora) no se apilan.

TABLA 8–3: VELOCIDAD TÁCTICA

Raza	Sin armadura o armad. ligera	Armadura intermedia o pesada
Humano, elfo, semielfo, semiorco	30' (6 casillas)	20' (4 casillas)
Enano	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)
Gnomo, mediano	20' (4 casillas)	15' (3 casillas)

Cómo medir las distancias

Diagonales: cuando midas distancia, la primera diagonal cuenta como 1 casilla, la segunda como 2 casillas, la tercera como 1, la cuarta como 2, etc. Si te ayuda, puedes considerar que una diagonal tiene una longitud de 1.5 casillas.

No puedes moverte en diagonal para sobrepasar una esquina (ni siquiera con un paso de 5'). Puedes moverte en diagonal para sobrepasar a una criatura, incluso a un oponente, y también para sobrepasar otros obstáculos insalvables, como fosos.

Criatura más próxima: cuando es importante determinar la casilla o criatura más próxima a un lugar, si hay dos a la misma distancia, tira un dado para determinar al azar cuál de las dos es la que está más cerca.

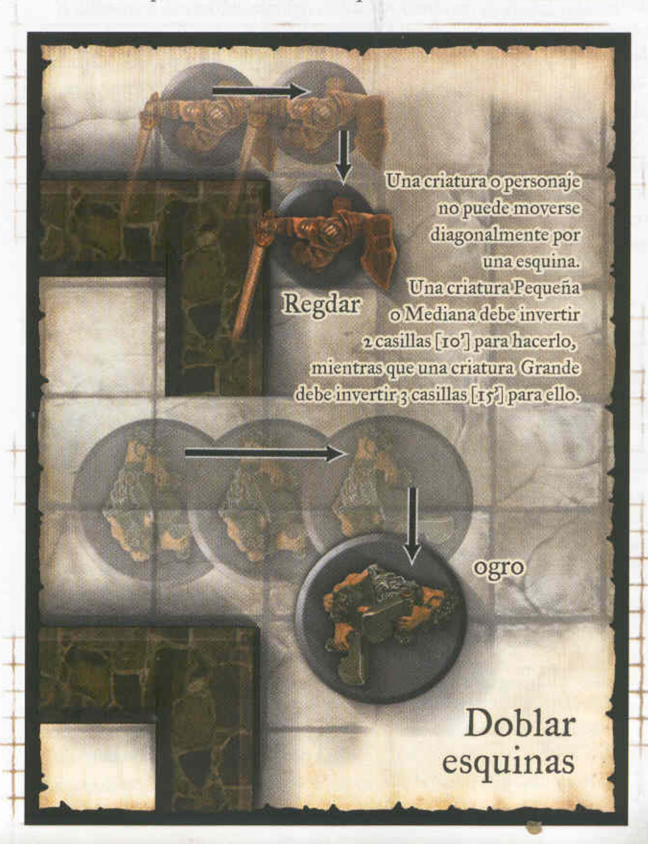
Moverse a través una casilla

Amigo: puedes atravesar sin problemas una zona ocupada por un personaje amigo, salvo que estés cargando con él (consulta la pág. 154). Cuando te mueves a través de una casilla ocupada por un personaje amigo, este no te proporciona cobertura (ver la pág. 150).

Oponente: no puedes moverte a través de una casilla ocupada por un oponente, salvo que este se encuentre indefenso (muerto, inconsciente, paralizado, atado, etc.). Puedes moverte a través de una casilla ocupada por un oponente indefenso sin penalizador. El DM puede determinar que algunas criaturas, como un dragón enorme, representan un obstáculo aunque estén indefensas. En esos casos, cada casilla a través de la que te muevas cuenta como 2 casillas.

Terminar tu movimiento: no puedes terminar tu movimiento en la misma casilla que otra criatura, salvo que ésta se encuentre indefensa.





Arrollar: durante tu movimiento como parte de una carga, puedes intentar atravesar un área ocupada por oponente (consulta 'Arrollar', en la pág. 154).

Hacer piruetas: un personaje entrenado puede intentar usar sus piruetas para atravesar una zona ocupada por un oponente (consulta la habilidad Piruetas, en la pág. 79).

Criatura muy pequeña: un criatura Minúscula, Diminuta o Menuda puede entrar en un área ocupada o atravesarla, pero provocará ataques de oportunidad cuando lo haga.

Área ocupada por una criatura tres tamaños mayor o menor: cualquier criatura puede atravesar un área ocupada por otra criatura que le supere en tres categorías de tamaño. Un gnomo (Pequeño), por ejemplo, podría correr entre las piernas de un gigante de las colinas (Enorme).

Una criatura Grande puede atravesar un área ocupada por una criatura a la que supere en tres categorías de tamaño. Un gigante de las colinas, por ejemplo, podría pasar por encima de donde estuviera un gnomo.

Excepciones específicas: algunas criaturas se saltan las reglas arriba indicadas. Un cubo gelatinoso, por ejemplo, llena el área que ocupa hasta 10' de altura. Ninguna criatura puede atravesar el área ocupada por uno de estos cubos, ni siquiera con la habilidad de Piruetas u otras aptitudes especiales similares.

Terreno y obstáculos

Todas las reglas presentadas hasta el momento en esta sección parten de la base que estás moviéndote a través de una zona despejada de obstáculos y terrenos difíciles. No obstante, en muchos dungeons y zonas salvajes esto no suele ser lo habitual.

Terreno difícil: el terreno difícil, como los escombros, el suelo irregular de una cueva, la maleza espesa, etc., obstaculiza el movimiento. Cada casilla de terreno difícil cuenta como dos casillas de movimiento (y en caso de moverte en diagonal, como tres). No puedes correr ni cargar a través de terreno difícil.

Si ocupas casillas con diferentes tipos de terreno, sólo podrás moverte a la velocidad máxima del terreno más difícil que ocupes (esto suele ser relevante para criaturas cuyo espacio ocupa más de una casilla, como un gigante).

Las criaturas voladoras e incorporales no resultan obstaculizadas por el terreno difícil.

Obstáculos: como sucede con el terreno difícil, los obstáculos pueden obstaculizar el movimiento. Si un obstáculo entorpece el movimiento pero no lo bloquea completamente, como un muro bajo o un montón de ramas caídas, cada casilla obstaculizada o cada obstáculo entre casillas cuenta como 2 casillas de movimiento. Debes pagar este coste para cruzar la barrera, además del coste de moverte hasta la casilla del otro lado. Si no tienes suficiente movimiento para cruzar la barrera y entrar en la casilla del otro lado, no puedes cruzarla. Algunos obstáculos también pueden requerir una prueba de habilidad para cruzarlos (como Trepar o Saltar). Por otra parte, algunos obstáculos, como muros que van del suelo al techo, bloquean totalmente el movimiento por lo que un personaje no puede moverse a través de ellos.

Las criaturas voladoras e incorporales pueden evitar la mayoría de los obstáculos, aunque los muros que van del suelo al techo bloquean a las criaturas voladoras igual que a las terrestres.



El terreno difícil, como por ejemplo los escombros, el suelo irregular de las cavernas y los matorrales espesos ralentizan el movimiento. Cada casilla cuenta como 2 casillas [10'] de movimiento y cada diagonal cuenta como 3 casillas [15'], como si de 2 movimientos en diagonal se tratara.



Un personaje o criatura puede moverse a través de una casilla ocupada por un personaje o criatura amigos, pero no puede acabar su movimiento en una casilla ocupada, ni puede tampoco cargar a través de esa casilla. No se puede mover a través de una casilla ocupada por una criatura no amistosa u hostil.

Escurrirse: en algunos casos, puedes tener que escurrirte para entrar o salir de una zona que no es tan amplia como el espacio que ocupas (esto es especialmente cierto para criaturas cuyo espacio ocupa más de una casilla, como un gigante). Puedes escurrirte a través o al interior de un espacio que sea al menos la mitad de ancho que tu espacio normal. Por ejemplo, un ogro (cuyo espacio es de 10' o dos casillas de ancho) puede escurrirse por un espacio de al menos 5' (1 casilla) de ancho. Cada movimiento hacia un espacio estrecho o a través de él cuenta como si fuesen dos casillas, y mientras estés en un espacio estrecho sufres un penalizador –4 en las tiradas de ataque y un penalizador –4 a la CA.

Cuando una criatura Grande (que normalmente ocupa cuatro casillas) se escurre al interior de un espacio que tiene una casilla de ancho, la miniatura de la criatura ocupa dos casillas, centrada en la línea entre las dos casillas. Para criaturas más grandes, centra la criatura en la zona a la que se escurre de un modo similar.

Una criatura puede escurrirse y sobrepasar a un oponente mientras se mueve, pero no puede terminar su movimiento en una casilla ocupada.

Para escurrirse al interior o a través de un espacio menor que la mitad de tu anchura, debes utilizar la habilidad de Escapismo (pág. 73). No puedes atacar mientras utilizas Escapismo para escurrirte al interior o a través de un espacio estrecho, además de sufrir un penalizador –4 a la CA y perder tu bonificador de Destreza a la CA.

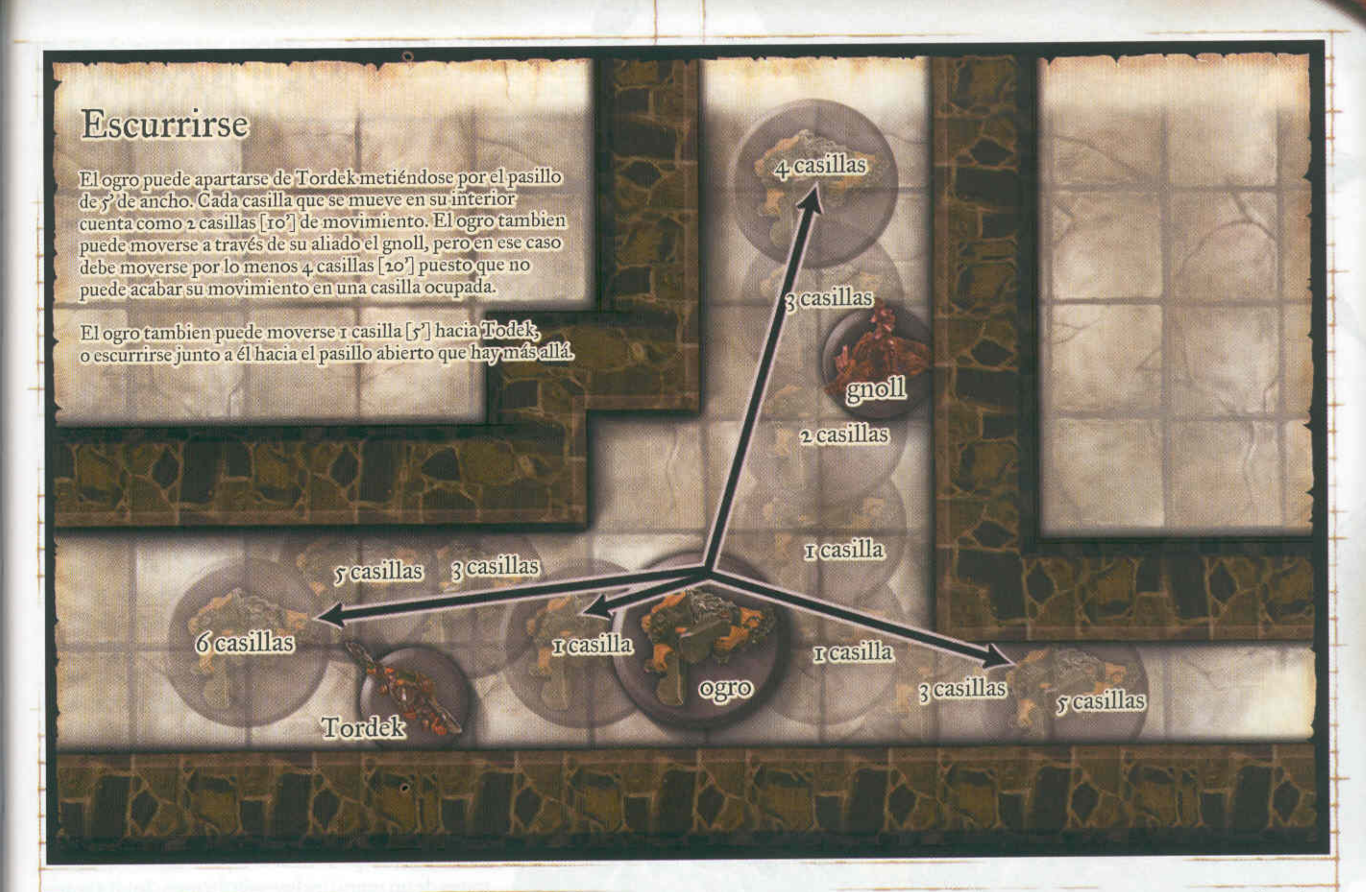
Reglas especiales de movimiento

Estas reglas cubren situaciones especiales de movimiento.

Terminar accidentalmente el movimiento en una casilla ilegal: a veces un personaje termina su movimiento mientras se mueve a través de un espacio en el que no tiene permitido detenerse. Por ejemplo, puedes provocar un ataque de oportunidad por parte de un monje mientras te mueves a través de una casilla ocupada por un amigo, y resultar aturdido. Cuando esto sucede, sitúa tu miniatura en la última posición legal que ocupases, o en la posición legal más próxima, si hay alguna más cerca.

Movimiento de coste doble: cuando tu movimiento está obstaculizado de algún modo, normalmente cuesta el doble. Por ejemplo, cada casilla de movimiento a través de escombros cuenta como dos casillas, y cada movimiento en diagonal a través de este terreno cuenta como 3 casillas (lo que costarían normalmente dos movimientos en diagonal).

Si el coste del movimiento se dobla dos veces, entonces cada casilla cuenta como 4 casillas (o como 6 casillas si te mueves en diagonal). Si se



dobla 3 veces, cada casilla cuenta como 8 (12 en diagonal). Esta es una excepción a la regla general de que doblar dos veces equivale a triplicar.

Movimiento mínimo: sin importar las penalizaciones al movimiento, puedes emplear una acción de asalto completo para mover 5' (una casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. No obstante, esta regla no te permite moverte a través de terreno infranqueable ni moverte cuando todo movimiento está prohibido, como mientras estés paralizado. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de forma normal (porque, a pesar de la distancia recorrida, este movimiento no es un paso de 5').

CRIATURAS GRANDES Y PEQUEÑAS EN COMBATE

Las criaturas de tamaño menor que Pequeño o mayor que Mediano tienen reglas especiales respecto a la posición. Esta sección presenta lo básico; la *Guía del Dungeon Master* tiene más información sobre como manejar criaturas excepcionalmente grandes o pequeñas. La ilustración de la siguiente página representa a criaturas de las diferentes categorías de tamaño.

Criaturas Menudas, Diminutas y Minúsculas: las criaturas muy pequeñas ocupan un espacio menor que 1 casilla. Esto implica que puede haber más de una de estas criaturas en la misma casilla. Por ejemplo, una criatura Menuda (como un gato) normalmente ocupa un espacio de tan sólo 2 1/2' de ancho, por lo que cuatro de ellos caben en una misma casilla. Del mismo modo, en una casilla caben 25 criaturas Diminutas o 100 Minúsculas.

Las criaturas que ocupan menos de 1 casilla normalmente tienen un alcance natural de 0', lo cual quiere decir que no pueden atacar a las casillas adyacentes. Deben entrar en la casilla de un oponente para atacar cuerpo a cuerpo, lo cual provoca un ataque de oportunidad por parte del oponente. Puedes atacar a tu propia casilla, si es necesario, por lo que podrás atacar a estas criaturas con normalidad. Ya que no tienen alcance natural, no amenazan las casillas de alrededor. Puedes moverte a través de ellas sin provocar ataques de oportunidad. Tampoco pueden flanquear a un enemigo.

Criaturas Grandes, Enormes, Gargantuescas y Colosales: las criaturas muy grandes ocupan más de una casilla. Por ejemplo, un ogro (Grande) ocupa un espacio de 10' de ancho (2 casillas). Las criaturas que ocupan más de una casilla, normalmente tienen un alcance natural de 10' o más, lo cual quiere decir que pueden alcanzar a objetivos sin que estos estén en casillas adyacente. Por ejemplo, un ogro puede atacar a objetivos que estén a 10' (2 casillas) de distancia en cualquier dirección, incluso en diagonal (esta es una excepción a la regla de que 2 casillas de distancia en diagonal se consideran 15').

A diferencia de cuando alguien utiliza un arma con alcance, una criatura con un alcance natural mayor del normal (de más de 5') sigue amenazando las casillas adyacentes a ella. Una criatura con un alcance natural mayor del normal normalmente recibe un ataque de oportunidad contra ti si te aproximas a ella, porque debes entrar y moverte dentro de su alcance antes de poder atacarla (este ataque de oportunidad no se da si realizas un paso de 5').

Las criaturas Grandes o de mayor tamaño que utilicen armas de alcance pueden golpear hasta el doble de su alcance natural, pero no pueden impactar a nadie que esté en su alcance natural o más próximo. Por ejemplo, un ogro con una lanza larga Grande podría golpear con su arma a oponentes que se encuentren a 15 ó 20' de distancia, pero no a los que estén a 5 o 10'.

TABLA 8–4: TAMAÑO Y ESCALA DE LAS CRIATURAS

Tamaño de la criatura	Ejemplo de criatura	Espacio[1]	Alcance Natural[1]
Minúsculo	Mosca	1/2 pie	0
Diminuto	Sapo	1 pie	0
Menudo	Gato	2 1/2'	0
Pequeño	Mediano	5'	5'
Mediano	Humano	5'	5'
Grande (alto)	Ogro	10'	10'
Grande (largo)	Caballo	10'	5'
Enorme (alto)	Gig. de las nubes	15'	15'
Enorme (largo)	Terrarón	15'	10'
Gargantuesco (alto)	Estatua de 50' animada	20'	20'
Gargantuesco (largo)	Kraken	20'	15'
Colosal (alto)	Objeto colosal animado	30' o más	30' o más
Colosal (largo)	Gran sierpe roja	30' o más	20' o más

[1] Estas cifras son las típicas para criaturas del tamaño indicado. Existen algunas excepciones.

MODIFICADORES DE COMBATE

A veces, los personajes luchan cara a cara sin más, pero lo más normal es que salgan ganando si buscan una posición ventajosa, ya sea ofensiva o defensiva. Esta sección trata las situaciones en que los personajes pueden llevar a cabo ataques especialmente buenos o se ven obligados a usar uno desfavorable.

CONDICIONES FAVORABLES Y DESFAVORABLES

Dependiendo de tu situación, obtienes bonificadores o sufres penalizadores en tu tirada de ataque. En general, cualquier modificador de situación creado por la posición de un atacante o las tácticas utilizadas se aplica a la tirada de ataque, mientras que cualquier modificador de situación creado por la posición, estado o tácticas del defensor se aplica a la CA de este. Tu DM decidirá qué bonificadores y penalizadores aplicar usando como guía la tabla 8–5: modificadores a la tirada de ataque, y la tabla 8–6: modificadores a la CA.

COBERTURA

Una de las mejores defensas que existen es la cobertura. Cubriéndote detrás de un árbol, una pared, un lateral de carro o las almenas de un castillo, puedes protegerte de los ataques, en especial de los efectuados a distancia, y también de ser descubierto.

Para determinar si tu objetivo tiene cobertura frente a tus ataques a distancia, elige una esquina de tu casilla. Si cualquier línea desde esa esquina hasta cualquier esquina de la casilla del objetivo pasa a través de una casilla o lado que bloquee la línea de efecto o proporcione cobertura, o a través de una casilla ocupada por una criatura, el objetivo tienen cobertura (+4 a la CA).

Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo adyacente, tu objetivo tiene cobertura si cualquier línea desde tu espacio hasta el espacio del objetivo pasa a través de un muro (incluyendo un muro bajo). Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que no esté adyacente a ti (por ejemplo, con un arma de alcance), utiliza las reglas para determinar la cobertura frente a los ataques a distancia.

Obstáculos bajos y cobertura: un obstáculo bajo (como un muro que llegue como máximo a la mitad de tu altura) proporciona cobertura, pero sólo a criaturas a un máximo de 30' (6 casillas) de él. El atacante puede ignorar la cobertura si está más cerca del obstáculo que su objetivo.



Categorías de tamaño

Colosal *Gargantuesco* *Enorme* *Grande* *Mediano* *Pequeño* *Menudo*

Tabla 8–5: Modificadores a la tirada de ataque

El atacante está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Deslumbrado	–1	–1
En posición elevada	+1	+0
Enmarañado	–2[1]	–2[1]
Escurriéndose a través de un espacio	–4	–4
Estremecido o asustado	–2	–2
Flanqueando al defensor	+2	—
Invisible	+2[2]	+2[2]
Tumbado	–4	—[3]

[1] Un personaje enmarañado sufre además un penalizador –4 a la Destreza, que puede afectar a su tirada de ataque.

[2] El defensor pierde cualquier bonificador de Des a la CA. Este bonificador no se aplica si el objetivo está cegado.

[3] La mayoría de las armas a distancia no pueden ser utilizadas mientras el atacante está tumbado, pero puedes emplear una ballesta o shuriken de este modo sin penalizador.

Cobertura y ataques de oportunidad: no puedes realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que tenga cobertura respecto a ti.

Cobertura y salvaciones de Reflejos: la cobertura te proporciona un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos contra ataques que se originen o exploten desde un punto en el lado de la cobertura opuesto al tuyo, como el arma de aliento de un dragón rojo o un *rayo relampagueante.* Ten en cuenta que los efectos de expansión, como una *bola de fuego*, pueden extenderse en torno a las esquinas, y por lo tanto niegan este bonificador de cobertura.

Cobertura y pruebas de Esconderse: puedes utilizar cobertura para realizar una prueba de Esconderse. Sin cobertura, normalmente necesitas alguna ocultación (ver más adelante) para realizar una prueba de Esconderse.

Cobertura blanda: las criaturas, incluidos tus enemigos, pueden proporcionarte cobertura contra los ataques cuerpo a cuerpo, otorgándote un bonificador +4 a la CA. No obstante, esta cobertura blanda no proporciona ningún Bonificador a las salvaciones de Reflejos, y tampoco permite realizar una prueba de Esconderse.

Criaturas grandes y cobertura: cualquier criatura con un espacio mayor a 5' (1 casilla) determina la cobertura contra ataques cuerpo a cuerpo de un modo ligeramente diferente al que emplean las criaturas más pequeñas. Este tipo de criaturas pueden elegir cualquier casilla que ocupen para determinar si un oponente tiene cobertura contra sus ataques cuerpo a cuerpo. De un modo similar, cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura de este tipo, puedes elegir cualquiera de las casillas que ocupa para determinar si tiene cobertura contra ti.

Tabla 8–6: Modificadores a la CA

El defensor está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Aturdido	–2[1]	–2[1]
Cegado	–2[1]	–2[1]
Desprevenido (como cuando es sorprendido, está trepando, balanceándose, etc.)	+0[1]	+0[1]
Enmarañado	+0[2]	+0[2]
Escurriéndose a través de un espacio	–4	–4
Gateando	–2[1]	–2[1]
Indefenso (paralizado, durmiendo, atado, etc.)	–4[4]	+0[4]
Oculto o invisible	— Consulta Ocultación —	
Participando en presa (el atacante, no)	+0[1]	+0[1, 3]
Sentado o de rodillas	–2	+2
Sujeto	–4[4]	+0[4]
Tras cobertura	+4	+4
Tumbado	–4	+4

[1] El defensor pierde cualquier bonificador de Des a la CA.

[2] Una criatura enmarañada sufre además un penalizador –4 a la Destreza.

[3] Haz una tirada al azar para saber a qué participante de la presa alcanzas con tu ataque. El defensor alcanzado perderá su bonificador de Destreza a la CA.

[4] Considera que la Destreza del Defensor es 0 (modificador –5). Los pícaros pueden realizar ataques furtivos contra defensores sujetos o indefensos. Consulta también 'Defensores indefensos', en la pág. 152)

Cobertura total: si no tienes una línea visual hasta tu objetivo (por ejemplo, si está situado totalmente detrás de un muro alto), se considera que tiene cobertura total respecto a ti. No puedes atacar a un objetivo que tenga cobertura total.

Diferentes grados de cobertura: en algunos casos, la cobertura puede proporcionar un bonificador mayor a la CA y a las salvaciones de Reflejos. Por ejemplo, un personaje que esté atisbando por una esquina o a través de una saetera tiene una cobertura mucho mejor que la de un personaje que esté de pie detrás de un muro bajo o de un obstáculo. En estas situaciones el DM puede





doblar los bonificadores normales de cobertura a la CA y a las salvaciones de Reflejos (hasta +8 y +4, respectivamente). Una criatura con esta cobertura mejorada obtiene los efectos de evasión mejorada contra cualquier ataque al que se apliquen los bonificadores a la salvación de Reflejos (consulta la aptitud de evasión mejorada en la descripción de la clase pícaro, pág. 56). Además, la cobertura mejorada proporciona un bonificador +10 a las pruebas de Esconderse.

El DM puede imponer otros penalizadores o restricciones a los ataques dependiendo de los detalles de la cobertura. Por ejemplo, para atacar de manera efectiva a través de una abertura estrecha necesitarás utilizar un arma perforante larga, como una flecha o una lanza. Un hacha de batalla o un pico simplemente no lograrán pasar a través de una saetera.

DEFENSORES INDEFENSOS

Un oponente indefenso es alguien que está atado, inmovilizado, durmiendo, paralizado, inconsciente o a tu merced de algún otro modo.

Ataque normal: un personaje indefenso sufre un penalizador –4 a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo, pero ninguno contra ataques a distancia. Un defensor indefenso no aplica ningún bonificador de Destreza a la CA. De hecho, se considera que su puntuación de Destreza es 0 y que su modificador de Destreza a la CA es –5 (y un pícaro podrá atacarlo furtivamente).

Golpe de gracia: como acción de asalto completo, puedes usar un arma de cuerpo a cuerpo para dar el golpe de gracia a un enemigo indefenso. También podrás usar un arco o una ballesta, suponiendo que estés adyacente a la víctima. Tu ataque acertará automáticamente y se considerará golpe crítico. Si el defensor sobreviviera tras el daño, aún tendrá que realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + el daño sufrido) o morirá. Los pícaros aplican también el daño adicional de sus ataques furtivos cuando dan el golpe de gracia a un oponente indefenso. Dar un golpe de gracia provoca ataques de oportunidad por parte de los enemigos que te estén amenazando, pues este golpe es una acción metódica que exige plena concentración por parte del atacante.

No se puede dar un golpe de gracia a las criaturas que sean inmunes a los golpes críticos, como los gólems. Puedes dar el golpe de gracia a una criatura con ocultación total, pero esto requerirá dos acciones de asalto completo consecutivas (una para "encontrar" a la criatura una vez que hayas determinado en que casilla está, y otra para darle el golpe de gracia).

FLANQUEAR

Cuando realices un ataque de cuerpo a cuerpo, obtienes un bonificador +2 de flanqueo si tu oponente está siendo amenazado por otro personaje o criatura que sea tu aliado y que se encuentre en el lado o esquina opuestos a ti.

Cuando haya dudas sobre si dos personajes amigos están flanqueando a un oponente que está entre ambos, traza una línea imaginaria entre los centros de las casillas de los dos personajes. Si esta línea pasa por lados opuestos del espacio del oponente (incluyendo las esquinas de estos lados), entonces el oponente está flanqueado.

Excepción: si un flanqueador ocupa más de 1 casilla, recibe el bonificador por flanquear si cualquiera de las casillas que ocupa está flanqueando.

Sólo una criatura o personaje que amenace al defensor puede ayudar al atacante a obtener un bonificador de flanqueo.

Las criaturas con un alcance de 0' no pueden flanquear a un oponente.

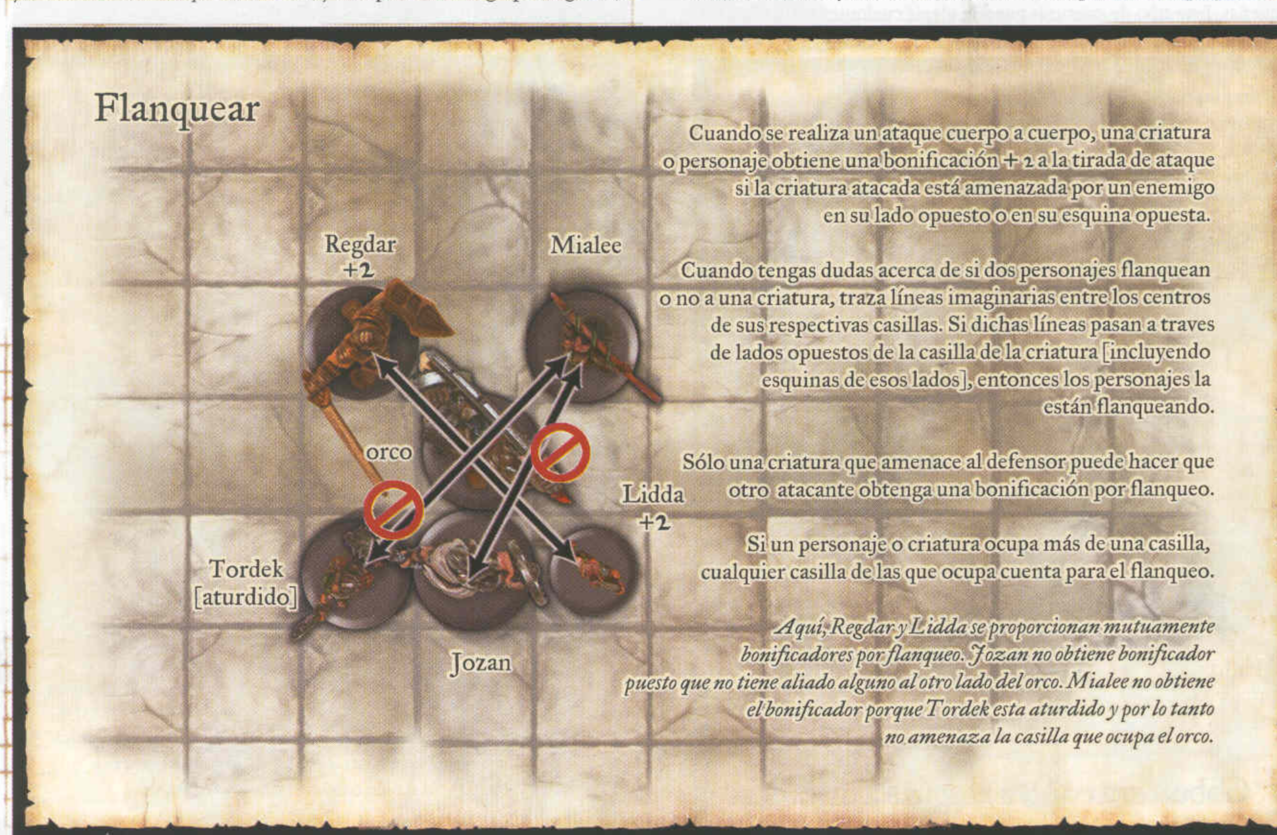
OCULTACIÓN

Aparte de recurrir a la cobertura, otra forma de evitar los ataques es impedir que tus oponentes sepan dónde estás. La ocultación incluye todas aquellas situaciones en que no hay nada bloqueando físicamente los golpes o disparos, pero existe algo que resta precisión al atacante. La ocultación da a aquellos que realicen un ataque con éxito una posibilidad de que el ataque falle a pesar de todo.

Normalmente, la ocultación es proporcionada por niebla, humo, sombras, oscuridad, hierba alta, follaje o efectos mágicos que hacen difícil localizar con precisión al objetivo.

Para determinar si un objetivo tiene ocultación respecto a tus ataques a distancia, con que una sola línea que vaya desde esta esquina hasta cualquier esquina de la casilla del objetivo pase a través de una casilla o lado que proporcione ocultación, el objetivo tiene ocultación.

Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente, éste tendrá ocultación si su espacio está completamente en el interior de un efecto que otorgue ocultación (como una nube de humo). Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que no esté adyacente a ti (con un arma de alcance, por ejemplo), utiliza las reglas para determinar la ocultación respecto a los ataques a distancia. Además, algunos efectos mágicos (como los conjuros de *contorno borroso* o *desplazamiento*) proporcionan



Flanquear, criaturas grandes y alcance

troll
+2

orco

Tordek

gran trasgo
con alcance de 10'
+2

Si un atacante ocupa más de una casilla, proporciona un bonificador si cualquier casilla que ocupe cuenta para el flanqueo.

El ogro y el troll se proporcionan mutuamente bonificadores de flanqueo contra Tordek. El orco y el gran trasgo también se proporcionan mutuamente bonificadores de flanqueo.

ogro
+2

ocultación contra todos los ataques, sin importar si existe o no ocultación entre atacante y defensor.

Posibilidad de fallo por ocultación: la ocultación concede a la víctima de un ataque con éxito una posibilidad de un 20% que su atacante falle por no ver correctamente. Si el atacante logra asestar un golpe, el defensor hace una tirada de probabilidad de fallo (un porcentaje) para evitar ser alcanzado (para acelerar el juego, realiza ambas tiradas al mismo tiempo). Varias condiciones de ocultación (como por ejemplo un defensor detrás de un espeso follaje, en la niebla y afectado por un conjuro de *contorno borroso*) no se apilan.

Ocultación y pruebas de Esconderse: puedes utilizar la ocultación para realizar una prueba de Esconderse. Sin ocultación, normalmente necesitas cobertura para realizar dicha prueba.

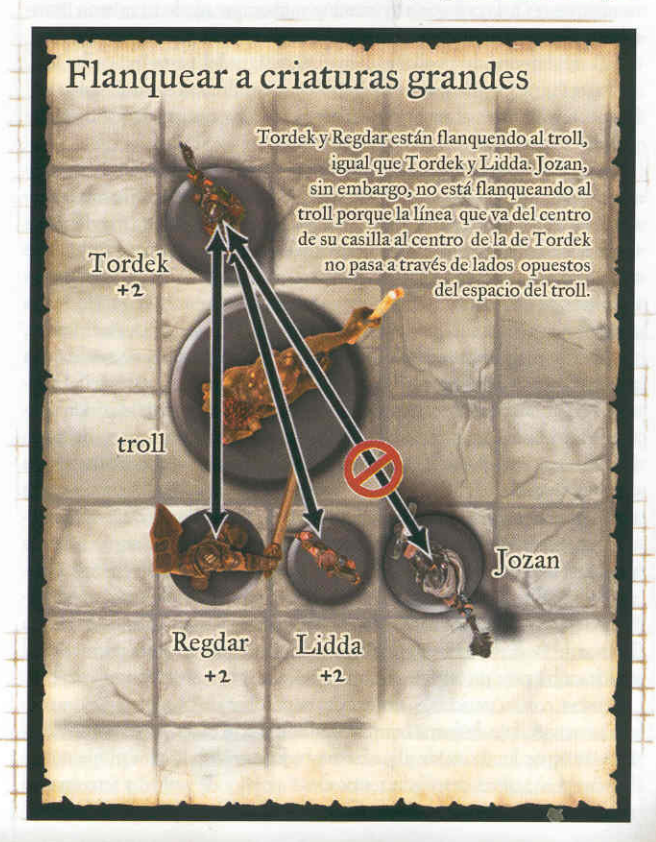
Ocultación total: si tienes una línea de efecto hasta un objetivo, pero no línea visual (por ejemplo, si el blanco está en la oscuridad total o es invisible, o tú estás cegado), se considera que tiene cobertura total respecto a ti. No puedes atacar a un oponente que tenga ocultación total, aunque puedes atacar la casilla que creas que ocupa. Un ataque con éxito contra una casilla ocupada por un enemigo con ocultación total tiene un 50% de posibilidades de fallo (en lugar del 20% normal para un oponente con ocultación).

No puedes realizar un ataque de oportunidad contra un enemigo con ocultación total, ni aunque sepas en qué casilla o casillas está.

Cómo superar la ocultación: la ocultación no siempre es efectiva. Por ejemplo, las sombras o la oscuridad no proporcionan ninguna ocultación contra un oponente con visión en la oscuridad. Recuerda también que un personaje con visión en la penumbra puede ver con claridad, con la misma fuente de luz, desde una distancia mayor que otros personajes. Una antorcha, por ejemplo, le permite a un elfo ver con claridad a 40' en todas direcciones, mientras que un humano sólo podrá ver con claridad hasta 20' con la misma luz. La niebla, el humo, el follaje y otras obstrucciones visuales funcionan de manera normal contra un personaje con visión en la oscuridad o visión en la penumbra.

Aunque la invisibilidad proporciona ocultación total, los oponentes perceptivos siguen pudiendo realizar pruebas de Avistar para deducir la localización de un personaje invisible. Un personaje invisible obtiene un bonificador +20 en las pruebas de Esconderse si se mueve, o +40 si no se mueve (incluso aunque los oponentes no puedan verte, pueden ser capaces de suponer dónde estás a partir de otras pistas visuales).

Diferentes grados de ocultación: tal y como sucede con la cobertura, normalmente no vale la pena distinguir entre más grados de ocultación de los descritos arriba. No obstante, el DM puede establecer que ciertas situaciones proporcionan más o menos ocultación de lo normal, y modificar las posibilidades de fallo de acuerdo con ello. Por ejemplo, una niebla fina pue-



de proporcionar sólo un 10% de posibilidades de fallo, mientras que una oscuridad casi total puede proporcionar un 40% de posibilidades de fallo (y un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Esconderse).

ATAQUES ESPECIALES

Esta sección trata las presas, el lanzamiento de armas deflagradoras (como el ácido o el agua bendita), los ataques a objetos (como tratar de hacer pedazos un cofre cerrado con llave), la expulsión y reprensión de muertos vivientes (para clérigos y paladines) y otros ataques especiales.

TABLA 8–7: ATAQUES ESPECIALES

Ataque especial	Descripción general
Arrollar	Quita de en medio o pasa sobre un oponente mientras te mueves
Cargar	Mueve hasta el doble de tu velocidad y ataca con un +2
Combatir con dos armas	Lucha con un arma en cada mano
Derribar	Derriba a un oponente
Desarmar	Arranca el arma de tu oponente de sus manos
Embestir	Empuja hacia atrás a un oponente 5' o más
Expulsar (reprender) muertos vivientes	Canaliza energía positiva (o negativa) para alejar (o atemorizar) muertos vivientes
Fintar	Niega el bonificador de Des a la CA de tu oponente
Lanzar un arma deflagradora	Lanza un recipiente con una sustancia peligrosa a un objetivo
Prestar ayuda	Proporciona a un aliado un bonificador +2 a los ataques o la CA
Realizar una presa	Forcejea con un oponente
Romper arma	Golpea el arma o escudo de un oponente

ARROLLAR

Puedes intentar arrollar a alguien como acción estándar realizada durante tu movimiento, o como parte de una carga (en general no puedes realizar una acción estándar durante un movimiento; esto es una excepción a esa regla). Al arrollar intentas echar a un lado a tu oponente (y pasar a través de su casilla) mientras te mueves. Sólo puedes arrollar a un oponente que sea una categoría de tamaño mayor que tú, de tu mismo tamaño o más pequeño, y sólo puedes realizar un intento por asalto.

Si estás intentando arrollar a un oponente sigue los pasos indicados aquí.

Paso 1: ataque de oportunidad. Ya que comienzas el intento de arrollar moviéndote en el espacio del defensor, provocas un ataque de oportunidad por parte de este.

Paso 2: ¿el oponente te evita? El defensor tiene la opción de simplemente evitarte. Si lo hace, no sufre ningún efecto negativo. Si estás intentando arrollar como parte de una carga, puedes continuar moviéndote (siempre puedes moverte a través de una casilla ocupada por alguien que te deja pasar). En cualquier caso, el intento de arrollar no cuenta contra tus acciones de este asalto (salvo por cualquier movimiento requerido para entrar en la casilla del oponente). Si tu oponente no te evita, ve al Paso 3.

Paso 3: ¿el oponente te bloquea? Si tu oponente te bloquea, realiza una prueba de Fuerza enfrentada con una prueba de Fuerza o Destreza del oponente (la puntuación de característica con el modificador más alto). Un contendiente obtiene un bonificador +4 a la prueba por cada categoría de tamaño que tenga por encima de Mediano, o un penalizador –4 por cada categoría que tenga por debajo de Mediano. Obtienes un bonificador +2 en tu prueba de Fuerza si realizas el intento de arrollar como parte de una carga. El defensor obtiene un bonificador +4 a esta tirada si tiene más de dos piernas o es más estable de lo normal por cualquier otro motivo (como un enano). Si ganas, derribas y dejas tumbado al oponente. Si pierdes, el defensor puede reaccionar inmediatamente y realizar una prueba de Fuerza enfrentada con tu prueba de Destreza o Fuerza (incluyendo los modificadores de tamaño indicados arriba, pero no otros modificadores) para intentar derribarte a ti.

Paso 4: consecuencias. Si tienes éxito en derribar a tu oponente, puedes continuar moviéndote de forma normal. Si fallas y eres tú el derribado, retrocedes 5' hacia atrás por donde viniste y quedas tumbado, terminando tu movimiento ahí. Si fallas pero no eres derribado, retrocedes 5' por donde viniste, y terminas tu movimiento ahí. Si esa casilla está ocupada, quedas tendido en ella.

Arrollar mejorado: si tienes la dote Arrollar mejorado, tu objetivo no puede elegir evitarte.

Arrollar con una montura (Pisotear): si intentas arrollar estando sobre una montura, tu montura realiza la prueba de Fuerza para determinar el éxito o fracaso del ataque (aplica su modificador de tamaño en lugar del tuyo). Si tienes la dote de Pisotear e intentas arrollar desde una montura, tu objetivo no puede elegir evitarte y si lo derribas, tu montura puede realizar un ataque de pezuña contra él.

CARGAR

La carga es una acción de asalto completo especial que te permite moverte hasta el doble de tu velocidad y atacar durante la misma acción. Sin embargo, posee grandes restricciones en lo que se refiere al modo en que puedes moverte.

Movimiento durante la carga: debes moverte antes de atacar, no después. Debes desplazarte como mínimo 10' (2 casillas), y puedes moverte como máximo el doble de tu velocidad directamente hacia el oponente elegido. Debes tener un camino despejado hasta tu oponente, y nada puede impedir tu movimiento (como un terreno difícil u obstáculos).

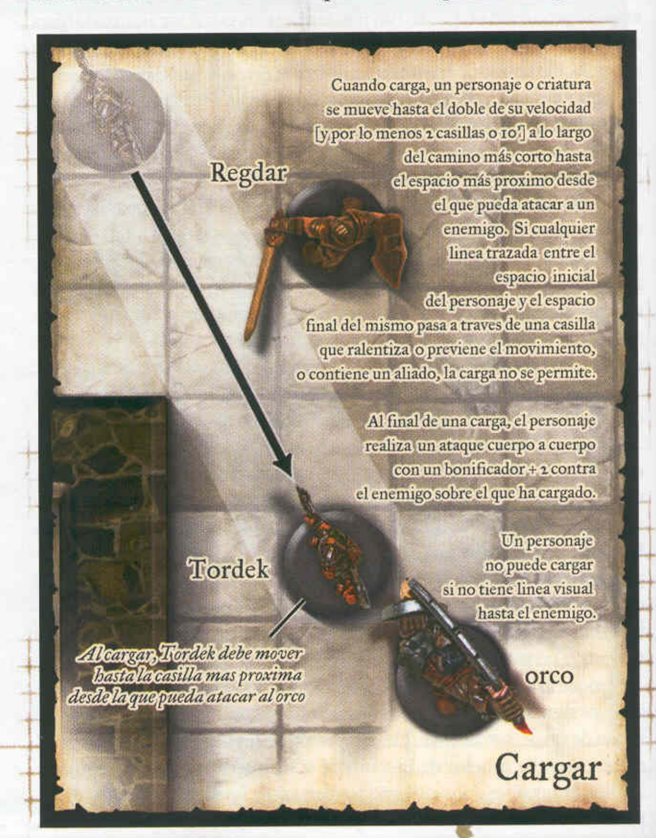
Tener un camino despejado implica lo siguiente: primero, debes moverte al espacio más próximo desde el que puedas atacar al oponente (si este espacio está ocupado o bloqueado de algún otro modo, no puedes cargar). Segundo, si cualquier línea desde el espacio en el que comienzas hasta el espacio en el que terminas pasa a través de una casilla que bloquea el movimiento (como un muro), lo frena (como un terreno difícil) o contiene una criatura (incluso un aliado), no puedes cargar (las criaturas indefensas no detienen una carga).

Si no tienes una línea visual hasta el oponente al comienzo de tu turno, no puedes cargar contra ese enemigo.

No puedes dar un paso de 5' en el mismo asalto en que cargues.

Si sólo eres capaz de realizar una acción estándar o una acción de movimiento en tu turno, sigues pudiendo cargar, pero sólo podrás mover tu velocidad como máximo (en lugar del doble de tu velocidad). No puedes utilizar esta opción salvo que estés limitado a realizar sólo una acción estándar o acción de movimiento en tu turno (como durante un asalto de sorpresa).

Atacar a la carga: después del movimiento, podrás efectuar un solo ataque cuerpo a cuerpo. Al usar a tu favor el impulso de la carga, tendrás un bonificador +2 a la tirada de ataque. Como cargar resulta imposible sin





demostrar un mínimo de temeridad, sufrirás un penalizador –2 a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Un personaje que cargue recibe un bonificador +2 en la prueba de Fuerza realizada para embestir o arrollar a un oponente (consulta 'Arrollar', más arriba, y 'Embestir', más adelante). Aunque dispongas de ataques adicionales, ya sea debido a tener un ataque base elevado o por utilizar varias armas, sólo podrás efectuar un ataque durante la carga.

Lanzas de caballería y ataques de carga: las lanzas de caballería infligen el doble de daño cuando las utiliza un personaje que vaya sobre una montura a la carga.

Armas preparadas contra una carga: las lanzas, tridentes y otras armas perforantes infligen doble daño cuando están preparadas (colocadas) y se utilizan contra un personaje que esté cargando (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116, y 'Preparar una acción', en la pág. 160).

COMBATIR CON DOS ARMAS

Si llevas una segunda arma en la mano torpe, puedes efectuar con ella un ataque adicional por asalto. Sin embargo, combatir de este modo resulta muy difícil, y sufrirías un penalizador –6 en tu ataque o ataques normales y un –10 en el ataque con la mano torpe. Existen dos maneras de reducir estas penalizaciones:

Si el arma de tu mano torpe es ligera, como una espada corta, los penalizadores se reducirán en 2 puntos (un impacto sin armas siempre se considera arma ligera). La dote Combate con dos armas reduce el penalizador de la mano hábil en 2 puntos, y el de la mano torpe en 6.

La tabla 8–8: penalizadores por combatir con dos armas, resume la interacción de todos estos factores.

TABLA 8–8: PENALIZADORES POR COMBATIR CON DOS ARMAS

Circunstancias	Mano hábil	Mano torpe
Penalizadores normales	–6	–10
Arma ligera en mano torpe	–4	–8
Dote de Combate con dos armas	–4	–4
Arma ligera en mano torpe más dote de Combate con dos armas	–2	–2

Armas dobles: puedes usar un arma doble para efectuar un ataque adicional con el extremo de la mano torpe igual que si estuvieras combatiendo con dos armas. Los penalizadores se aplicarán como si estuvieras luchando con un arma ligera en la mano torpe.

Armas arrojadizas: la mismas reglas se aplican cuando lanzas un arma con cada mano. Considera un dardo o shuriken como un arma ligera cuando se utilicen de esta manera, o unas boleadoras, honda, jabalina, o red como armas a una mano.

COMBATIR DESDE UNA MONTURA

Combatir a caballo o sobre otra montura te concede ciertas ventajas (consulta la habilidad Montar, en la pág. 77, y la dote Combatir desde una montura, en la pág. 92).

Los caballos en el combate: los caballos y ponis de guerra son monturas que se manejan fácilmente en combate. Sin embargo, los caballos ligeros y pesados y los ponis corrientes suelen asustarse en esas situaciones. Con estos últimos, si tu personaje no desmonta, tendrás que realizar una prueba de Montar (CD 20) cada asalto (como acción de movimiento) sólo para controlar al animal. Si tienes éxito, podrás realizar una acción estándar tras la acción de movimiento. Si fallas, la acción de movimiento se convertirá en una acción de asalto completo y no podrás hacer nada más hasta tu siguiente turno.

Tu montura actúa (dirigida por ti) en tu momento de iniciativa. Te desplazas a su velocidad, pero la montura usa su acción para moverse.

Un caballo (pero no un poni) es una criatura Grande (consulta 'Criaturas grandes y pequeñas en combate', en la pág. 149), y por ello ocupa un espacio de 10' (2 casillas) a lo largo. Para simplificar, supón que compartes el espacio de tu montura durante el combate. Esto refleja el hecho de que, conforme tu montura se va moviendo dentro de su espacio, tú te mueves con ella.

Combatir desde una montura: con una prueba de Montar (CD 5) puedes guiar a tu montura con las rodillas y usar ambas manos para atacar o defenderte. Esto es una acción gratuita

Al atacar a una criatura más pequeña que tu montura que vaya a pie, obtienes un +1 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo por estar en una posición elevada. Si tu montura se mueve más de 5', sólo podrás realizar un único ataque. Básicamente, tendrás que esperar hasta que el animal llegue a tu enemigo para asestar el golpe, de modo que no podrás llevar a cabo un ataque completo. Incluso a la máxima velocidad de tu montura, no sufres ningún penalizador en los ataques cuerpo a cuerpo que realices montado.

Si tu montura carga, tú también sufres el penalizador a la CA asociado con la carga, pero si realizas un ataque al final de la carga, recibirás también el bonificador correspondiente. Cuando cargues a lomos de una montura, infligirás doble daño si utilizas una lanza de caballería (consulta 'Cargar', pág. 154).

Puedes usar armas de ataque a distancia cuando tu montura haga un movimiento doble, pero sufres un penalizador –4 en las tiradas de ataque. También podrás usar armas de este tipo cuando esté galopando (velocidad cuádruple), pero con un penalizador –8. En ambos casos tu personaje realizará su tirada de ataque cuando la cabalgadura haya completado la mitad de su movimiento. De hecho, incluso podrás usar la acción de ataque completo con un arma a distancia cuando se esté moviendo. Así mismo, podrás llevar a cabo acciones de movimiento de manera normal, lo cual te permitiría, por ejemplo, cargar y disparar una ballesta ligera en el mismo asalto en que tu montura se esté moviendo.

Lanzar conjuros desde una montura: podrás ejecutar un conjuro con normalidad si tu montura se desplaza, como máximo, a su movimiento normal (su velocidad) antes o después de tener lugar el lanzamiento. Si haces que se desplace tanto antes como después de lanzar el conjuro, estarás ejecutándolo con la montura en movimiento y, por tanto, tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 10 + nivel del conjuro) por culpa del enérgico desplazamiento o perderás el conjuro. Si la montura está corriendo (al cuádruple de su velocidad), podrás ejecutar el conjuro cuando el animal se haya desplazado hasta el doble de su velocidad, pero tu prueba de Concentración será más difícil por lo violencia del desplazamiento (CD 15 + nivel de conjuro).

Si tu montura es abatida en la batalla: si tu montura cae mientras la estés cabalgando, necesitarás tener éxito en una prueba de Montar (CD 15) para suavizar tu propia caída y no recibir daño. Si fallas la prueba sufrirás 1d6 puntos de daño.

Si tú eres abatido en la batalla: si quedas inconsciente, tendrás un 50% de posibilidades de quedarte sobre la silla de montar (o un 75%, si estás en una silla militar). De lo contrario, caerás y sufrirás 1d6 puntos de daño. Sin ti para guiarla, tu montura evitará participar en la lucha.

DERRIBO

Puedes intentar derribar a un oponente como si fuera un ataque sin arma de cuerpo a cuerpo. Sólo podrás intentarlo contra uno que sea una categoría de tamaño mayor que tú, de tu mismo tamaño o más pequeño.

Efectuar un ataque de derribo: realiza un ataque sin arma de toque en cuerpo a cuerpo. Esto provoca un ataque de oportunidad de tu objetivo, tal y como sucede con los ataques sin arma normales.

Si tu ataque tiene éxito, realiza una prueba de Fuerza enfrentada a una de Fuerza o Destreza del defensor (aquella de las dos en la que tenga un mayor modificador). Cada contendiente sumará un bonificador +4 por cada categoría de tamaño que posea por encima de Mediano y restará un penalizador –4 por cada una que tenga por debajo. El defensor obtendrá un bonificador +4 de estabilidad si tiene más de dos piernas o si por algún otro motivo posee una estabilidad superior a la de un humanoide normal (como sucede con los enanos). Si vences, habrás logrado derribar al defensor. Si pierdes, éste podrá reaccionar inmediatamente y realizar una prueba de Fuerza, enfrentada a una tuya de Fuerza o Destreza, para intentar derribarte a ti.

Evitar ataques de oportunidad: si tienes la dote Derribo mejorado, o si estás derribando con un arma (ver más adelante), no provocas un ataque de oportunidad al realizar un ataque de derribo.

Personajes derribados (tumbados): todo personaje que sea derribado quedará tumbado (consulta tabla 8–6: modificadores a la Clase de armadura). Levantarse desde esa posición es una acción de movimiento.

Derribar a un oponente montado: puedes efectuar un ataque de derribo contra un oponente que vaya sobre una montura. El defensor puede realizar una prueba de Montar en lugar de su prueba de Fuerza o Destreza. Si tienes éxito, lograrás derribar al jinete de su montura.

Derribar con un arma: algunas armas, incluyendo la alabarda, la bisarma, la cadena armada, el látigo, el mangual doble, el mangual ligero y el mangual pesado, pueden utilizarse para realizar derribos. En este caso realizas un ataque con arma de toque cuerpo a cuerpo en lugar de un ataque sin arma de toque cuerpo a cuerpo, y no provocas un ataque de oportunidad. Si resultas derribado durante tu propio intento de derribo, puedes dejar caer el arma para evitarlo.

DESARMAR

Puedes intentar desarmar a alguien como ataque cuerpo a cuerpo. Si lo intentas con un arma, arrancas el arma de las manos del oponente y ésta cae al suelo. Si intentas desarmas sin armas, terminas con el arma en tus manos.

Si estás intentando desarmar a alguien con un arma de cuerpo a cuerpo, sigue los pasos indicados aquí. Si el objeto del que estás intentando desarmar no és un arma de cuerpo a cuerpo (por ejemplo, un arco o una varita), el defensor sigue oponiéndose a ti con una tirada de ataque, pero sufre un penalizador y no puede intentar desarmarte a ti si tu ataque falla.

Paso 1: ataque de oportunidad. Provocas un ataque de oportunidad del objetivo al que estás intentando desarmar (si tienes la dote Desarme mejorado no provocas un ataque de oportunidad al realizar un intento de desarme). Si el ataque de oportunidad del defensor te inflige algún daño, tu intento de desarme falla.

Paso 2: pruebas enfrentadas. El defensor y tú realizáis tiradas enfrentadas de ataque con vuestras respectivas armas. El esgrimidor de un arma a dos manos obtiene un bonificador +4 en su tirada de desarme, y el esgrimidor de un arma ligera recibe un penalizador –4. Un impacto sin arma es considerado un arma ligera, por lo que siempre recibes un penalizador cuando intentas desarmar a un oponente utilizando un impacto sin arma. Si los combatientes son de diferente tamaño, el mayor de los dos obtiene un bonificador de +4 en la tirada de ataque por cada categoría de tamaño de diferencia. Si el objetivo no es un arma de cuerpo a cuerpo, el defensor recibe un penalizador –4 en la tirada.

Paso 3: consecuencias. Si superas al defensor, le habrás desarmado. Si intentaste la acción de desarmar sin arma, ahora tú tendrás su arma. Si estabas armado, el arma está en el suelo, en la casilla del defensor.

Si fallas en el intento de desarme, el defensor puede reaccionar inmediatamente e intentar desarmarte con el mismo tipo de tiradas de ataque cuerpo a cuerpo enfrentadas, Este intento no provoca un ataque de oportunidad, y si falla no obtienes un intento de desarme gratuito contra él.

Nota: un defensor que lleve guanteletes armados (pág. 119) no puede ser desarmado. Uno que esté usando un arma enganchada a un guantelete de sujección (pág. 125) obtendrá un bonificador +10 contra todo intento de desarme llevado a cabo por un oponente.

Arrebatar objetos

Puedes utilizar la acción de desarmar para arrebatar un objeto que lleve el objetivo (como un collar o unas gafas). Si quieres tener el objeto en tu mano, el desarme debe realizarse como un ataque sin arma. Si el objeto esta sujeto de una manera poco firme, o se puede coger o arrancar fácilmente (como una capa suelta o un broche sujeto a la parte delantera de una túnica), el atacante obtiene un bonificador +4. A diferencia de un intento normal de desarmar, fallar no permite al defensor intentar desarmarte. Por lo demás, funciona de manera idéntica a un intento de desarmar, tal como se ha explicado previamente.

No puedes arrebatar un objeto que esté bien sujeto, como un anillo o un brazalete, a no ser que tengas sujeto al portador (consulta 'Realizar una presa'). Incluso así, el defensor obtiene un bonificador +4 a su tirada para resistir el intento.

EMBESTIR

Puedes embestir como acción estándar (un ataque) o como parte de una carga (ver 'Carga', más arriba). Al llevar a cabo una embestida, intentarás empujar a tu oponente en lugar de atacarlo. Sólo podrás empujar a un oponente que sea una categoría mayor que tú, de tu mismo tamaño o más pequeño.

Iniciar una embestida: en primer lugar tendrás que entrar en el espacio del defensor. Esto permitirá efectuar ataques de oportunidad a todo enemigo cuya área amenazada atravieses, incluyendo al propio defensor (si tienes la dote Embestida mejorada, no provocarás un ataque de oportunidad del defensor). Durante la embestida, cualquier ataque de oportunidad realizado por alguien que no sea el defensor tendrá un 25% de posibilidades de alcanzar por accidente a la criatura embestida; asimismo, cualquier ataque de oportunidad contra el defensor que no proceda de ti tendrá un 25% de posibilidades de golpearte a ti en su lugar (cuando alguien haga un ataque de oportunidad, primero realizará la tirada de ataque y después comprobará a quién ha alcanzado).

En segundo lugar, tanto tú como el defensor realizaréis una prueba enfrentada de Fuerza. Cada uno de vosotros sumará un bonificador +4 por cada categoría de tamaño que posea por encima de Mediano y restará un penalizador –4 por cada una que tenga por debajo. Si estabas cargando, obtendrás un bonif. +2 de carga. El defensor obtendrá un bonificador +4 de estabilidad si tiene más de dos patas o posee algún otro tipo de estabilidad excepcional (como un enano).

Resultados de la embestida: si consigues vencer al defensor en la prueba de Fuerza, le harás retroceder 5' con tu embestida. Si quisieras moverte junto con él, le harás retroceder 5' más por cada 5 puntos en que hayas superado el resultado de su prueba. Sin embargo, no podrás superar tu límite normal de movimiento (*Nota:* el defensor provocará ataques de oportunidad al ser desplazado, igual que tú en caso de moverte con él; no obstante, ninguno de los dos provocáis ataques de oportunidad respecto al otro).

Si no logras derrotar al defensor en la prueba de Fuerza, rebotarás 5' hacia atrás, quedando justo donde estuvieras antes de entrar en el espacio ocupado por el defensor. Si ese espacio estuviera ocupado, te caerás y quedarás tumbado en él.

EXPULSAR O REPRENDER MUERTOS VIVIENTES

Los clérigos y paladines de alineamiento bueno (y algunos clérigos neutrales) pueden canalizar energía positiva que puede detener, ahuyentar (expulsar) o destruir a los muertos vivientes. Los clérigos malignos (y algunos clérigos neutrales) pueden canalizar energía negativa que puede detener, sobrecoger (reprender), controlar (comandar) o reforzar a los muertos vivientes. Sin importar cual sea el efecto, el término general para esta aptitud es "expulsión", y las pruebas que los personajes realizan para intentar ejercer su control divino sobre estas criaturas se llaman genéricamente de expulsión.

Pruebas de expulsión

La expulsión de muertos vivientes es una aptitud sobrenatural que un personaje puede llevar a cabo como acción estándar, que no dará lugar a ataques de oportunidad. Debes mostrar tu símbolo sagrado para que surta efecto. La expulsión se considera un ataque.

Usos diarios: puedes realizar un número limitado de intentos de expulsión al día: 3 + tu modificador de Carisma. Este número puede aumentar mediante la dote Expulsión incrementada (pág. 97).

Alcance: ahuyentas primero a los muertos vivientes más cercanos; esta aptitud no afecta a las criaturas situadas a más de 60' de distancia ni a las que dispongan de cobertura total con respecto a ti. No necesitas tener línea visual a un objetivo, pero necesitas tener línea de efecto (consulta la pág. 176).

Prueba de expulsión: lo primero que se hace al realizar una prueba de expulsión es comprobar el nivel de poder que podrán tener, como máximo, las criaturas que se expulsan. Esto se calcula mediante una prueba de Carisma (1d20 + tu modificador de Carisma). La tabla 8–9: expulsión de muertos vivientes, te indicará cuántos Dados de golpe tendrán los muertos vivientes más poderosos que serás capaz de ahuyentar, según tu nivel. Con un mismo intento de expulsión no podrás ahuyentar a ningún muerto viviente cuyos DG superen la cantidad indicada en esta tabla.

Daño de expulsión: si, según la tabla 8–9: expulsión de muertos vivientes, el resultado de tu tirada te permite expulsar a alguno de los muertos vivientes situados a un máximo de 60', "infligirás" un daño de expulsión igual a 2d6 + tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma. Esa cantidad será el máximo en DG de muertos vivientes que podrás expulsar con su intento.

Si tu puntuación de Carisma es media o baja, es posible (aunque improbable) que expulses menos DG de los indicados en la tabla 8–9: expulsión de muertos vivientes. En tal caso, quizá no tengas poder suficiente para expulsar ni siquiera a uno. Por ejemplo, un clérigo de 1.^{er} nivel que tenga una puntuación mediocre en Carisma puede obtener un resultado de 19 en su prueba de expulsión (nivel de clérigo + 3 = 4 DG), lo cual bastaría para ahuyentar a un tumulario, pero puede obtener después un 3 en su tirada de daño de expulsión, insuficiente para conseguir ahuyentarlo. En intentos sucesivos, puedes "saltarte" a los muertos vivientes ya ahuyentados que aún se hallen dentro de tu alcance, evitando desperdiciar tu capacidad de expulsión en ellos.

Efecto y duración de la expulsión: los muertos vivientes expulsados huyen de ti lo más rápido que puedan durante 10 asaltos (1 minuto completo). Si no pudieran huir, quedarán aterrados (concediendo un bonif. +2 a todas las tiradas de ataque contra ellos). No obstante, si te acercas a 10' o menos de ellos, lograrán superar los efectos de la expulsión y actuarán normalmente (debes estar a más de 10' para no romper el efecto de la expulsión; no puedes acercarte a las criaturas afectadas). Puedes atacar a las criaturas expulsadas con armas de ataque a distancia (situándote a 10' de ellas, como mínimo) y los demás personajes pueden atacarlas como deseen, sin miedo a romper el efecto de la expulsión.

Destruir muertos vivientes: si posees el doble de niveles (como mínimo) que DG tengan los muertos vivientes, destruirás a cualquiera de ellos que normalmente pudieras expulsar.

Tabla 8–9: expulsión de muertos vivientes

Resultado prueba de expulsión	Muerto viviente más poderoso afectado (máximo de DG)
0 o inferior	Nivel de clérigo –4
1-3	Nivel de clérigo –3
4-6	Nivel de clérigo –2
7-9	Nivel de clérigo –1
10-12	Nivel de clérigo
13-15	Nivel de clérigo + 1
16-18	Nivel de clérigo + 2
19-21	Nivel de clérigo + 3
22 o mayor	Nivel de clérigo + 4

Cómo funciona la expulsión

El clérigo Jozan y sus amigos se están enfrentando a siete zombis humanos liderados por un tumulario. Invocando el poder de Pelor, Jozan muestra su disco solar e intenta ahuyentar a los muertos vivientes.

En primer lugar, realiza una prueba de expulsión (1d20 + modificador de Carisma) para saber cuál es el muerto viviente más poderoso que puede expulsar en esta acción. Su resultado es 9, de modo que sólo podrá expulsar muertos vivientes con menos DG que niveles tenga el personaje. Jozan es de 3.^{er} nivel, por lo que puede expulsar monstruos con 2 DG (como los zombis humanos) o con 1 DG (como los esqueletos humanos), pero sus esfuerzos no servirán contra criaturas con un número de DG mayor (como el tumulario, que tiene 4 DG). Al no poseer el doble de niveles que los zombis o el tumulario, Jozan tampoco será capaz de destruir a ninguna de estas criaturas.

A continuación, realiza su tirada de daño de expulsión (2d6 + el nivel de Jozan + su modificador de Carisma) para calcular el total de DG de criaturas que logra ahuyentar. El número que obtiene es 11, suficiente para expulsar a los cinco zombis más cercanos (que suman 10 DG de los 11 máximos). Los dos zombis y el tumulario que quedan no resultan afectados por el intento de expulsión.

En su segundo asalto, Jozan intenta una nueva expulsión. Esta vez el resultado de su prueba es 21, lo cual basta para expulsar a criaturas de 6 DG como máximo (su nivel +3). Sin embargo, su tirada de daño de expulsión es sólo 7, por lo que sólo logra expulsar a criaturas por valor de 7 DG. El clérigo ahuyenta a los dos muertos vivientes más cercanos (los dos zombis de 2 DG restantes), pero los 3 DG restantes no bastan para expulsar al tumulario, que tiene 4 DG.

Clérigos malignos y muertos vivientes

Los clérigos malignos canalizan energía negativa para reprender (sobrecoger) o comandar (controlar) muertos vivientes en lugar de canalizar energía positiva para expulsarlos o destruirlos. Los clérigos de este tipo realizan una tirada equivalente a la prueba de expulsión; los muertos vivientes que fueran expulsados serán en su lugar reprendidos, y los que fueran destruidos podrán ser comandados por el clérigo.

Criaturas reprendidas: los muertos vivientes reprendidos quedan aterrados, como si se sintieran sobrecogidos (las tiradas de ataque contra ellos obtendrán un bonificador +2). Este efecto dura 10 asaltos.

Criaturas comandadas: un muerto viviente comandado está bajo el control mental del clérigo maligno. El personaje deberá emplear una acción estándar en dar órdenes mentales a las criaturas de este tipo que tenga controladas. En un momento dado el clérigo puede comandar cualquier número de muertos vivientes, siempre que el total de DG de estos no supere su nivel. El clérigo podrá renunciar voluntariamente a controlar a uno o varios de los muertos vivientes que esté comandando para así poder controlar a otros distintos.

Disipar una expulsión: un clérigo maligno puede canalizar energía negativa para disipar un efecto de expulsión generado por un clérigo de alineamiento bueno. El clérigo maligno realizará una prueba de expulsión como si estuviera intentando reprender muertos vivientes. Si el resultado de esta prueba de expulsión fuera igual o superior al obtenido por el clérigo del bien, las criaturas expulsadas dejarían de estarlo. El clérigo maligno hará una tirada de daño de expulsión de 2d6 + su nivel de clérigo + su modificador de Carisma para comprobar cuántos DG de muertos vivientes logra afectar de esta manera (como si estuviera reprendiéndolos).

Reforzar muertos vivientes: los clérigos malignos también pueden reforzar a los muertos vivientes, preparándolos por adelantado contra la expulsión. El personaje realizará una prueba de expulsión como si estuviera intentando reprender muertos vivientes, pero el resultado de DG obtenido en la tabla 8–9: expulsión de muertos vivientes, se convertirá en el valor efectivo de DG de los muertos vivientes afectados en lo que se refiera a la expulsión (suponiendo que el resultado obtenido por el clérigo sea superior al valor de DG poseído por las criaturas). Este refuerzo durará 10 asaltos. Un clérigo maligno muerto viviente puede reforzarse a sí mismo de este modo.

Clérigos neutrales y muertos vivientes

Un clérigo de alineamiento neutral podrá expulsar muertos vivientes pero no reprenderlos, o reprenderlos pero no expulsarlos. Consulta 'Expulsar o reprender muertos vivientes', pág. 33, para más información.

Aunque un clérigo sea neutral, canalizar energía positiva será un acto bueno y canalizar energía negativa será uno maligno.

Paladines y muertos vivientes

Los paladines obtienen la aptitud de expulsar muertos vivientes a 4.º nivel, momento a partir del cual pueden expulsar muertos vivientes como si fuesen clérigos con 3 niveles menos del que tienen.

Expulsar a otras criaturas

Algunos clérigos tienen la aptitud de expulsar criaturas distintas a los muertos vivientes. Por ejemplo, un clérigo con el dominio de Fuego puede expulsar o destruir criaturas de agua (como si fuese un clérigo bueno expulsando muertos vivientes) y reprender o comandar criaturas de fuego (como si fuese un clérigo maligno expulsando muertos vivientes). La CD de la prueba de expulsar se determina del modo normal.

Otros usos para la energía positiva o negativa

La energía positiva o negativa puede tener usos no relacionados con afectar a muertos vivientes. Por ejemplo, un lugar sagrado podría estar guardado por una puerta mágica que se abriera ante un clérigo bueno que en una prueba de expulsión obtuviera un resultado lo bastante alto como para afectar a muertos vivientes de 3 DG, y que se destruyera ante un clérigo maligno que llevara a cabo una prueba equivalente.

FINTAR

Como acción estándar, puedes intentar confundir a un oponente en combate cuerpo a cuerpo para que no pueda esquivar tu siguiente ataque de forma adecuada. Para fintar realiza una prueba de Engañar enfrentada con una prueba de Averiguar intenciones de tu objetivo. Este puede sumar su ataque base a su prueba de Averiguar intenciones. Si el resultado de tu prueba de Engañar supera al resultado de Averiguar intenciones del objetivo, este no podrá utilizar su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra él. Este ataque debe realizarse como máximo en tu siguiente turno.

Fintar de este modo contra una criatura no humanoide es difícil, porque es más complicado leer el lenguaje corporal de una criatura extraña; por ello recibes un penalizador –4. Contra una criatura de Inteligencia animal (1 o 2) es aún más difícil fintar, acarreando un penalizador –8. Es imposible fintar contra una criatura no inteligente. Fintar en combate no provoca ataques de oportunidad.

Fintar como acción de movimiento: con la dote Finta mejorada, puedes intentar una finta como acción de movimiento en lugar de cómo acción estándar.

LANZAR ARMAS DEFLAGRADORAS

Un arma deflagradora es un arma a distancia que se rompe al impactar, salpicando o esparciendo su contenido sobre su objetivo y las criaturas u objetos próximos. La mayoría de las armas deflagradoras consisten en líquidos, como ácido o agua bendita, en viales que se pueden romper, como frascos de cristal (consulta 'Sustancias y objetos especiales', pág. 128, para los detalles de varias armas deflagradoras). Para atacar con un arma deflagradora, has de realizar un ataque de toque a distancia contra el objetivo. No es necesario tener ningún tipo de competencia con arma especial para lanzar un arma deflagradora, por lo que no recibes el –4 por no ser competente. Un impacto causa daño directo al objetivo, y daño por salpicaduras a todas las criaturas en un radio de 5'.

Alternativamente, puedes apuntar a una intersección del tablero de batalla. Considera esto como un ataque a distancia contra una CA 5. Sin embargo, si tomas como objetivo una intersección del tablero, las criaturas en todas las casillas adyacentes recibirán daño por salpicadura, pero ninguna recibirá daño por impacto directo (no puedes apuntar a una intersección en el tablero que esté ocupada por una criatura, como puede ocurrir en el caso de una criatura Grande o mayor; en este caso deberás apuntar a la criatura).

Si no alcanzas el objetivo (sea una criatura o una intersección del tablero), tira 1d8. Esto determina en qué dirección se desvía el tiro, con el 1 empezando hacia atrás, directamente hacia ti, y del 2 al 8 continuando en torno al objetivo en el sentido de las agujas del reloj. Una vez determinada la dirección, el arma se desvía un número de casillas igual a los incrementos de distancia del tiro. Por ejemplo, si fallas un tiro con dos incrementos de distancia y sacas un 1 en la tirada para determinar la dirección en que se desvía, el arma deflagradora aterrizará en la intersección que está a 2 casillas del objetivo, apuntando en tu dirección. Después de determinar dónde aterriza el arma, ésta inflingirá daño de salpicadura a todas las criaturas en casillas adyacentes.

PRESTAR AYUDA

En combate cuerpo a cuerpo, puedes ayudar a un amigo a atacar o defenderse distrayendo o estorbando a su oponente. Si estas en una posición desde la que puedes atacar a un oponente con el que un amigo tuyo esta enzarzado en cuerpo a cuerpo, puedes intentar prestarle ayuda como acción estándar. Haz una tirada de ataque contra CA 10. Si tienes éxito, tu amigo obtendrá, o un bonificador +2 de circunstancia para su siguiente tirada de ataque contra ese oponente, o un bonificador +2 de circunstancia a la CA contra el siguiente ataque de ese oponente (según prefieras), siempre que el ataque se realice antes del comienzo de tu siguiente turno. Varios personajes pueden prestar ayuda al mismo amigo, y los bonificadores similares se apilan.

Fallos con armas degflagradoras



Cuando un arma deflagadora falla, tira 1d8 y consulta este diagrama para determinar dónde aterriza

También puedes usar esta acción para ayudar a tu amigo de otras formas, como, por ejemplo, cuando esté afectado por un conjuro de *dormir* o de *hipnotismo*. También puedes utilizar este tipo de acción para prestar ayuda a la prueba de habilidad de otro personaje (consulta la pág. 65).

REALIZAR UNA PRESA

Hacer una presa implica luchar cuerpo a cuerpo. Resulta difícil de llevar a cabo, pero algunas veces puedes querer sujetar a un enemigo en lugar de matarlo, y otras veces no te quedará otra opción. En el caso de los monstruos, este ataque puede equivaler a atraparte con sus fauces repletas de colmillos (la táctica favorita del gusano púrpura) o echarse sobre ti para poder morderte con mayor facilidad (la estrategia del león terrible).

Pruebas de presa

Durante un ataque de este tipo, habrás de realizar repetidas pruebas enfrentadas de presa contra tu oponente. Una prueba de presa es parecida a una tirada de ataque cuerpo a cuerpo. En las pruebas de presa, tu bonif. de ataque será:

Ataque base + modif.de Fuerza + modif. especial de tamaño

Modificador especial de tamaño: éstos son los modificadores especiales de tamaño para las pruebas de presa: Colosal +16, Gargantuesco +12, Enorme +8, Grande +4, Mediano +0, Pequeño –4, Menudo –8, Diminuto –12, Minúsculo –16. Utiliza estos números en lugar de los modificadores de tamaño normales cuando realices una tirada de ataque.

Iniciar una presa

Para iniciar una presa necesitas agarrar e inmovilizar a tu oponente. Intentar iniciar una presa requiere un ataque de cuerpo a cuerpo con éxito. Si dispones de varios ataques en un mismo asalto puedes intentar iniciar la presa varias veces (con ataques base sucesivamente inferiores).

Paso 1: ataque de oportunidad. El oponente al que estés intentando hacer la presa tendrá derecho a un ataque de oportunidad contra ti. Si tal ataque logra infligirte daño, tu intento fracasa (algunos monstruos que usan este ataque no provocan ataques de oportunidad cuando intentan iniciar una presa; lo mismo sucede con los personajes que tienen la dote Presa mejorada). Si el ataque de oportunidad falla o no consigue infligir daño, continúa con el Paso 2.

Paso 2: agarrar. Para agarrar a tu oponente has de realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si fallas, el intento de apresar fracasa; si lo logras, continúa con el Paso 3.

Paso 3: inmovilizar. Haz una prueba enfrentada de Presa. Si tienes éxito, habrás logrado iniciar la presa e infligirás daño como con un impacto sin arma.

Si pierdes, no lo habrás conseguido. Si el oponente te supera en dos o más categorías de tamaño, tu intento de inmovilizarlo fracasará automáticamente.

En caso de un empate, el combatiente con el modif. más alto en la prueba de Presa gana. Si esto sigue dando un empate, tira de nuevo para deshacerlo.

Paso 4: mantener la presa. Para mantener la presa durante varios asaltos, tendrás que entrar en el espacio ocupado por tu oponente (este movimiento es libre y no cuenta como parte de tu movimiento en el asalto). Al realizar este movimiento, como cualquier otro, provocarás ataques de oportunidad por parte de los enemigos que estén amenazándote, pero no del oponente apresado.

Si no puedes moverte al espacio ocupado por tu objetivo, no puedes mantener la presa, e inmediatamente debes liberarlo. Para volver a apresarlo debes volver a empezar con el Paso 1.

Consecuencias de participar en una presa

Mientras estés participando en una presa, tu capacidad para atacar a otros y para defenderte se ve limitada.

Sin casillas amenazadas: mientras participas en una presa no amenazas ninguna casilla.

Sin bonificador de destreza: pierdes tu bonificador de Destreza a la CA (si lo hubiera) contra oponentes que no estés apresando (sigues pudiendo utilizarlo contra oponentes a los que apreses).

Sin movimiento: mientras estés participando en una presa no puedes mover de modo normal. No obstante, puedes realizar una prueba enfrentada de Presa (ver a continuación) para moverte en una presa.

Si estás en una presa

Al participar en una presa (sin importar quién la ha iniciado) puedes realizar cualquiera de las acciones siguientes. Algunas de estas reemplazan a un ataque (en lugar de ser una acción estándar o una acción de movimiento). Si tu ataque base te permite varios ataques, puedes intentar una de estas acciones en lugar de cada uno de tus ataques, con ataques base sucesivamente inferiores.

Activar un objeto mágico: puedes activar un objeto mágico, siempre que éste no requiera una activación por finalización de conjuro (como un rollo de pergamino). No necesitas realizar una prueba de Presa para activar el objeto.

Atacar a tu oponente: puedes realizar un ataque con un impacto sin arma, un arma natural o un arma ligera contra otro personaje con el que estés participando en una presa. Recibes un penalizador –4 en dichos ataques. No puedes atacar con dos armas en una presa, ni siquiera aunque ambas armas sean ligeras.

Desenvainar un arma ligera: si tienes éxito en una prueba de presa puedes desenvainar un arma ligera como acción de movimiento.

Infligir daño a tu oponente: durante una presa puedes infligir daño a tu oponente como si se tratara de un impacto sin arma. Realiza una prueba enfrentada de Presa en lugar de un ataque. Si ganas, infliges daño no letal como si se tratase de un impacto sin arma normal (1d3 puntos para atacantes de tamaño Mediano y 1d2 para Pequeños, más modificadores de Fuerza). Si quieres infligir daño normal, debes aplicar un penalizador –4 en tu prueba de presa.

Excepción: los monjes infligen más daño que otros personajes con sus impactos sin arma, y el daño que infligen es normal. Sin embargo, estos personajes pueden optar por infligir daño no letal al hacer una presa sin sufrir el típico penalizador –4 por hacer daño de este tipo en lugar de normal (consulta 'Infligir daño no letal', en la pág. 146).

Lanzar un conjuro: puedes intentar lanzar un conjuro mientras estás participando en una presa o incluso aunque estés sujeto (ver más adelante), siempre que su tiempo de lanzamiento no sea mayor que una acción estándar, no tenga componente somático y tengas a mano cualquier componente material o foco que necesites. Mientras se toma parte en una presa o se está sujeto es imposible lanzar cualquier conjuro que requiera una acción cuidadosa y precisa, como dibujar un círculo con plata pulverizada en *protección contra el mal*. Si el conjuro es uno que puede lanzarse durante una presa, debes realizar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) o perderlo. No tienes que realizar una prueba de presa con éxito para lanzar el conjuro.

Liberarse de una presa: puedes librarte de una presa ganando una prueba enfrentada de Presa en lugar de realizar un ataque. Si así lo deseas, puedes realizar una prueba de Escapismo en lugar de tu prueba de Presa, pero esto requiere una acción estándar. Si hay más de un oponente forcejeando contigo y quieres escapar, el resultado de tu prueba de Presa tendrá que superar al resto de resultados (los oponentes no tienen que intentar inmovilizarte si no quieren). Si escapas, terminas la acción moviéndote a cualquier espacio adyacente a tu oponente u oponentes.

Mover: ganando una prueba enfrentada de Presa puedes moverte la mitad de tu velocidad (arrastrando contigo a todos los que estén en la presa). Esto requiere una acción estándar, y debes superar al resultado de todas las otras pruebas individuales para lograr moverte (los oponentes no tienen que intentar quedarse en el sitio si no quieren).

Nota: obtienes un bonificador +4 en tu prueba de Presa para mover a un oponente sujeto, pero sólo si no hay nadie más enzarzado en la presa.

Romper una sujección sobre otro: si estás participando en una presa con un oponente que tiene sujeto a otro personaje, puedes realizar una prueba enfrentada de Presa en lugar de un ataque. Si ganas, rompes la sujección que el oponente tenía sobre el otro personaje. Este seguirá estando apresado, pero ya no estará sujeto.

Sacar un componente de conjuro: puedes hacerte con un componente de conjuro de tu bolsa mientras estás participando en una presa utilizando una acción de asalto completo. Hacer esto no requiere tener éxito en una prueba de Presa.

Sujetar a tu oponente: puedes inmovilizar a tu oponente durante 1 asalto ganando una prueba enfrentada de Presa (realizada en lugar de un ataque). Una vez que tengas sujeto a tu oponente, tienes unas cuantas posibilidades a tu disposición (ver más adelante).

Usar el arma de un oponente: si tu oponente está sujetando un arma ligera, puedes utilizarla para atacarle. Realiza una prueba enfrentada de Presa (en lugar de un ataque). Si ganas, realiza una tirada de ataque con el arma con un penalizador de –4 (hacer esto no requiere otra acción). No ganas la posesión del arma realizando esta acción.

Si estás sujetando a un oponente

Una vez que hayas sujetado a un oponente, está a tu merced. No obstante, no tienes tanta libertad de acción como tenías al participar en una presa. Puedes intentar causar daño a tu oponente con una prueba enfrentada de Presa, puedes intentar utilizar su arma contra él, o puedes intentar moverte sin soltar la presa (todo ello ya descrito). Si así lo deseas, puedes evitar que un oponente sujeto hable.

Puedes utilizar una acción de desarme para quitar o arrojar un objeto bien sujeto que porte un oponente apresado, pero este recibe un bonificador +4 en su tirada para resistir tu intento (consulta 'Desarmar', pág. 166).

Si así lo deseas puedes liberar a un personaje sujeto como acción gratuita; si lo haces, deja de considerarse que estés participando en una presa con ese personaje (y viceversa).

Mientras estés sujetando a un oponente no puedes desenvainar ni utilizar un arma (ni contra el personaje sujeto ni contra ningún otro personaje), escapar de la presa de otro, sacar un componente de conjuro, sujetar a otro personaje ni romper una sujección sobre otro.

Si estás sujeto por un oponente

Cuando un oponente te tenga sujeto, tu personaje quedará inmovilizado (aunque no indefenso) durante 1 asalto. Mientras estés sujeto, recibes un penalizador –4 a tu CA contra los demás oponentes (pero no contra el que te está sujetando). Si tu oponente quiere, puedes ser incapaz de hablar. En tu turno podrás intentar escapar realizando una prueba enfrentada de Presa en lugar de un ataque. También puedes realizar una prueba de Escapismo en lugar de tu prueba de Presa, pero esto requiere una acción estándar. Si ganas, dejas de estar sujeto, pero aún estarás participando en la presa.

Unirse a una presa

Si tu víctima esta haciendo una presa a otro personaje, podrás usar un ataque para iniciar otra presa (como ya se ha explicado), pero tu oponente no tendrá derecho a efectuar un ataque de oportunidad contra ti, y tu intento de agarrarlo tendrá éxito automáticamente. Sin embargo, aún necesitarás tener éxito en una prueba enfrentada de Presa para infligir daño y acercarte para unirte a la presa.

Si hay varios oponentes implicados en la presa, debes elegir a uno contra el que realizar la prueba enfrentada de Presa.

Varios participantes en una misma presa

Varios contendientes pueden participar en una misma presa. Hasta cuatro de ellos pueden realizar una presa con un mismo oponente en un mismo asalto. Las criaturas que tengan una categoría de tamaño menos que tú contarán como medio oponente, las que tengan una más, como dos, y las que tengan dos o más categorías, como cuatro.

Cuando estás implicado en una presa con varios oponentes, debes elegir contra cual de ellos realizas cada prueba de Presa. La excepción es un intento de liberarse de la presa; para conseguir librarte, tu prueba de Presa debe superar el resultado de la prueba de cada contendiente individual.

ROMPER ARMA

Puedes utilizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma cortante o contundente para golpear un arma o escudo que tu oponente sostenga. En ese caso, sigue los pasos indicados aquí (atacar objetos que un personaje sostenga pero que no sean armas ni escudos también se trata a continuación).

TABLA 8–10: DUREZA Y PUNTOS DE GOLPE DE LAS ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS CORRIENTES

Arma o escudo	Ejemplo	Dureza	pg[1]
Hoja ligera	Espada corta	10	2
Hoja a una mano	Espada larga	10	5
Hoja a dos manos	Espadón	10	10
Arma ligera con mango metálico	Maza ligera	10	10
Arma a una mano con mango metálico	Maza pesada	10	20
Arma ligera con mango	Hacha de mano	5	2
Arma a una mano con mango	Hacha de batalla	5	5
Arma a dos manos con mango	Gran hacha	5	10
Arma de proyectiles	Ballesta	5	5
Armadura	—	especial[2]	bonif. Armadura ×5
Broquel	—	10	5
Escudo ligero de madera	—	5	7
Escudo pesado de madera	—	5	15
Escudo ligero de acero	—	10	10
Escudo pesado de acero	—	10	20
Escudo pavés	—	5	20

[1] El valor de pg dado es para armas, armaduras y escudos Medianos. Divide el valor entre 2 por cada categoría de tamaño por debajo de Mediano, o multiplícalo por 2 por cada categoría por encima.

[2] Varía según el material. Consulta la tabla 9–9, pág. 166

Paso 1: ataque de oportunidad. Provocas un ataque de oportunidad por parte del objetivo cuya arma o escudo estés intentando romper (excepto si tienes la dote de Romper arma mejorado).

Paso 2: tiradas enfrentadas. El defensor y tú realizáis tiradas de ataque enfrentadas con vuestras armas respectivas. El esgrimidor de un arma a dos manos obtiene un bonificador +4 a esta tirada, y el esgrimidor de un arma ligera recibe un penalizador –4. Si los combatientes son de diferentes tamaños, el más grande recibe un bonificador +4 a la tirada de ataque por cada categoría de diferencia.

Paso 3: consecuencias. Si superas al defensor, has logrado conectar un buen golpe. Tira daño e inflígeselo al arma o escudo. Consulta la tabla 8–10: dureza y puntos de golpe de las armas, armaduras y escudos corrientes, para determinar cuánto daño debes causar a un arma o escudo para destruirlo.

Si fallas en tu intento de romper arma, no infliges ningún daño.

Romper un objeto que se lleve puesto o se transporte: para causar daño a un objeto que se lleve puesto o se transporte no utilizas una tirada de ataque enfrentada. En su lugar, realiza simplemente una tirada de ataque contra la CA del objeto. Un objeto que se lleve puesto o se transporte tiene una CA igual a 10 + su modificador de tamaño + el modificador de Destreza del portador. Atacar a un objeto de este tipo provoca un ataque de oportunidad, igual que atacar a un objeto esgrimido. Para intentar hacerte con un objeto que lleve puesto un defensor (como una capa o un par de gafas) en lugar de causarle daño, consulta 'Desarmar', pág. 156. No puedes romper la armadura que lleve otro personaje.

ACCIONES ESPECIALES DE INICIATIVA

Aquí tienes varios modos para cambiar el momento en el que actúas durante el combate, cambiando tu lugar en el orden de iniciativa.

RETRASAR UNA ACCIÓN

Al optar por retrasar una acción, no actúas cuando te llega el turno, pero puedes hacerlo más tarde, con total normalidad y en el momento de iniciativa que prefieras. Cuando eliges retrasarte, reduces voluntariamente el resultado de tu iniciativa para el resto del combate. Cuando, en un momento posterior del mismo asalto, llegue tu nueva iniciativa (de valor reducido), podrás actuar con normalidad. Puedes especificar tu nuevo momento de iniciativa o esperar a un momento posterior del asalto para actuar, haciendo que tu nueva iniciativa empiece a contar desde el momento en que actúes.

Retrasar una acción resulta muy útil cuando necesitas ver qué hacen tus amigos o enemigos antes de decidirte. El precio que se paga al elegir esta opción es perder la iniciativa; tu personaje no podrá recuperar el tiempo empleado en esperar a ver lo que sucede. No obstante, no puedes interrumpir la acción de otro mediante una acción retrasada (como harías con una acción preparada).

Consecuencia de retrasar la iniciativa: tu resultado de iniciativa pasa a ser el momento en el que realizas la acción retrasada. Si llegas hasta tu siguiente acción y todavía no has actuado, no tienes por qué llevar a cabo una acción retrasada (aunque puedes retrasar de nuevo tu siguiente acción). Si llevas a cabo una acción retrasada en el siguiente turno, antes de que llegue tu turno normal, tu momento de iniciativa aumenta hasta este nuevo punto en el orden de batalla, y no recibes tu acción normal de ese asalto.

PREPARAR UNA ACCIÓN

Esta acción te permite prepararte para actuar más adelante, una vez haya pasado tu turno pero antes de llegar el siguiente. Prepararse se considera una acción estándar, por lo que también podrás moverte; además, no provoca ataques de oportunidad (aunque la acción que prepares sí podría dar lugar a ello).

Preparar una acción: puedes preparar una acción estándar, una acción de movimiento o una acción gratuita. Para hacerlo, especifica la acción que vas a realizar y las condiciones en que la llevarás a cabo. Por ejemplo, puedes especificar que dispararás una flecha a cualquiera que pase a través de una puerta cercana. A continuación, podrás llevar a cabo tu acción en respuesta a las condiciones indicadas en cualquier momento anterior a tu siguiente acción. La acción tendrá lugar justo antes que la acción que la desencadene. Si la acción desencadenante es parte de las actividades de otro personaje, interrumpes al otro personaje. Si éste sigue siendo capaz de continuar lo que estaba haciendo, podrá proseguir su acción una vez que tú completes tu acción preparada.

Tu valor de iniciativa cambia. Durante el resto del combate, tu resultado de iniciativa será el momento exacto en que hayas llevado a cabo la acción preparada y actuarás justo antes de que lo haga el personaje cuya acción la haya desencadenado.

Puedes dar un paso de 5' como parte de tu acción preparada, pero sólo si no te habías movido previamente durante el asalto. Por ejemplo, si te mueves hasta una puerta abierta y tras ello preparas una acción para atacar con tu espada a cualquiera que se ponga a tu alcance, no puedes dar un paso de 5' junto con la acción preparada (porque ya habías movido en ese asalto).

Consecuencias de la preparación en la iniciativa: tu resultado de iniciativa pasa a ser el momento en que hayas llevado a cabo la acción preparada. Si llega tu siguiente acción y aún no has llevado a cabo la que tuvieras preparada, no estarás obligado a realizarla (aunque podrías preparar la misma acción de nuevo). Si llevas a cabo la acción preparada en el asalto siguiente, antes de llegar tu turno normal, tu iniciativa se incrementará hasta ese punto en el orden de batalla y no tendrás derecho a tu acción normal de ese asalto.

Distraer a los lanzadores de conjuros: puedes preparar un ataque contra un lanzador de conjuros, que tenga lugar "si empieza a lanzar un sortilegio". Si logras infligir daño al lanzador o distraerlo de otro modo, éste podría perder el conjuro que estuviera ejecutando (según determine el resultado de su prueba de Concentración).

Preparar un contraconjuro: puedes preparar un contraconjuro para usarlo contra un lanzador de sortilegios (normalmente, con la condición de ejecutarlo "si empieza a lanzar un conjuro"). Una vez el enemigo haya empezado a ejecutar su sortilegio, podrás intentar identificarlo con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro). Si lo consigues y puedes ejecutar ese mismo sortilegio (es decir, sabes lanzarlo) y lo tienes preparado (si esto último es necesario), puedes lanzarlo como contraconjuro y arruinar automáticamente la ejecución de tu enemigo. El contraconjuro funciona aunque uno de los sortilegios sea divino y el otro arcano.

Un lanzador de conjuros puede usar *disipar magia* (pág. 233) para contrarrestar un sortilegio de otro lanzador, pero esto no siempre funciona.

Preparar un arma contra una carga: puedes preparar ciertas armas perforantes, colocándolas para recibir una carga (consulta la tabla 7–5: armas, en la pág. 116). Un arma de este tipo que esté preparada infligirá doble daño cuando se logre alcanzar con ella a un personaje que esté cargando.

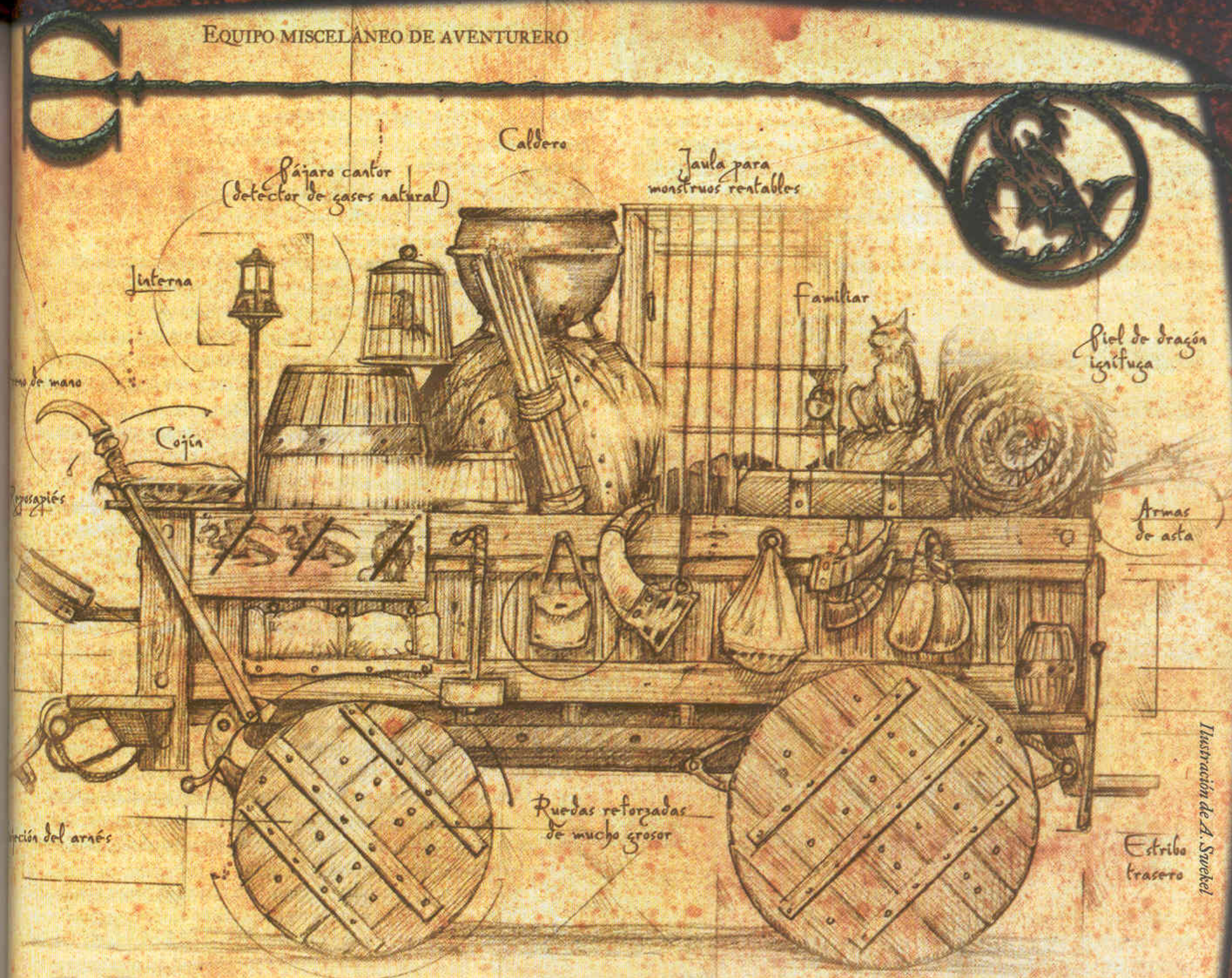


Ilustración de A. Swekel

Viajar de un sitio a otro es una parte del juego tan importante como el combate o la magia. Este capítulo trata de la carga transportable y la impedimenta, el movimiento en los viajes por tierra y en los lugares de aventura, la exploración y el tesoro.

CARGA TRANSPORTABLE

Las reglas de impedimenta determinan el modo en que el equipo y la armadura ralentizan el movimiento de los personajes. La impedimenta se divide en dos categorías: la correspondiente a la armadura y la correspondiente al peso total.

Impedimenta de la armadura: la armadura de un personaje (tal y como se muestra en la tabla 7–6: armadura y escudos, pág. 123) define su bonificador máximo de Destreza a la CA, su penalizador de armadura, su velocidad y la velocidad al correr. Siempre y cuando tu personaje no sea débil ni esté llevando un exceso de equipo, eso será todo lo que necesites saber. El equipo adicional que transporte tu personaje, como las armas o la ropa, no le frenarán más de lo que ya lo hace su armadura.

No obstante, si tu personaje es débil o lleva demasiado equipo, tendrás que calcular la impedimenta del peso que transporta. Hacer esto resulta muy importante cuando tu personaje intenta transportar un objeto pesado, como el cofre de un tesoro.

Peso: cuando desees saber si el equipo de tu personaje es lo bastante pesado como para ralentizarle (más de lo que ya lo hace su armadura), averigua el peso total de todo lo que lleve, incluyendo sus armas, armadura y equipo. A continuación, compara el total obtenido con la Fuerza del personaje en la tabla 9–1: carga transportable. Con relación a su carga transportable, tu personaje estará llevando una carga ligera, mediana o pesada. Al igual que la armadura, la carga impondrá máximos al bonificador de Destreza a la CA (funciona igual que el penalizador de armadura), reducirá la velocidad del personaje, y afectará a su velocidad corriendo tal y como se indica en la tabla 9–2: carga transportada. La carga mediana o pesada cuenta como armadura intermedia o pesada, respectivamente, en lo referente a aptitudes restringidas por las armaduras. Una carga ligera no supondrá impedimenta alguna para un personaje.

Si tu personaje lleva armadura, utiliza el valor más perjudicial (por armadura o por peso) para cada una de las categorías. No apiles estos dos penalizadores.

Por ejemplo, Tordek, lleva puesta una cota de escamas. Tal y como se muestra en la tabla 7–6: armadura y escudos, ésta limita a +3 su bonificador de Destreza a la CA, y le impone un penalizador –4 de armadura (y reduciría su velocidad a 15', si no fuese un enano, y por lo tanto capaz de moverse normalmente incluso llevando el peso de una armadura o carga). El peso total de su carga, incluyendo la armadura, es de 71'5 lb. Con 15 en Fuerza, su carga transportable máxima (carga máxima) es de 200 lb. Para él, una carga mediana equivale a 67 lb. o más, y una pesada, a 134 lb. o más; por lo tanto, el enano lleva una carga mediana. Al consultar la línea de carga mediana de la tabla 9–2: carga transportada, su jugador comprueba que todos los valores son iguales o mejores que las penalizaciones que Tordek sufre ya por llevar una cota de escamas; por tanto, el enano no sufrirá más penalizadores de impedimenta.

Mialee tiene una Fuerza de 10, y lleva 28 lb. de equipo. Su carga ligera transportable es 33, por lo que la carga que transporta no excede tal categoría (no sufre penalizaciones). La elfa encuentra 500 piezas de oro (que pesan 10 lb.) y las añade a lo que lleva, por lo que ahora transporta una carga mediana. Hacer eso reduce su velocidad de 30 a 20', le impone un penalizador –3 a las pruebas y limita a +3 su bonificador de Destreza a la CA (lo cual no le supone problema alguno, pues ése era ya su bonificador de Destreza).

Tabla 9–1: Carga transportable

Fuerza	Carga ligera	Carga mediana	Carga pesada
1	hasta 3 lb.	4-6 lb.	7-10 lb.
2	hasta 6 lb.	7-13 lb.	14-20 lb.
3	hasta 10 lb.	11-20 lb.	21-30 lb.
4	hasta 13 lb.	14-26 lb.	27-40 lb.
5	hasta 16 lb.	17-33 lb.	34-50 lb.
6	hasta 20 lb.	21-40 lb.	41-60 lb.
7	hasta 23 lb.	24-46 lb.	47-70 lb.
8	hasta 26 lb.	27-53 lb.	54-80 lb.
9	hasta 30 lb.	31-60 lb.	61-90 lb.
10	hasta 33 lb.	34-66 lb.	67-100 lb.
11	hasta 38 lb.	39-76 lb.	77-115 lb.
12	hasta 43 lb.	44-86 lb.	87-130 lb.
13	hasta 50 lb.	51-100 lb.	101-150 lb.
14	hasta 58 lb.	59-116 lb.	117-175 lb.
15	hasta 66 lb.	67-133 lb.	134-200 lb.
16	hasta 76 lb.	77-153 lb.	154-230 lb.
17	hasta 86 lb.	87-173 lb.	174-260 lb.
18	hasta 100 lb.	101-200 lb.	201-300 lb.
19	hasta 116 lb.	117-233 lb.	234-350 lb.
20	hasta 133 lb.	134-266 lb.	267-400 lb.
21	hasta 153 lb.	154-306 lb.	307-460 lb.
22	hasta 173 lb.	174-346 lb.	347-520 lb.
23	hasta 200 lb.	201-400 lb.	401-600 lb.
24	hasta 233 lb.	234-466 lb.	467-700 lb.
25	hasta 266 lb.	267-533 lb.	534-800 lb.
26	hasta 306 lb.	307-613 lb.	614-920 lb.
27	hasta 346 lb.	347-693 lb.	694-1.040 lb.
28	hasta 400 lb.	401-800 lb.	801-1.200 lb.
29	hasta 466 lb.	467-933 lb.	934-1.400 lb.
+10 Fue	×4	×4	×4

Más tarde Mialee queda inconsciente durante un combate, y Tordek desea sacarla de allí. La elfa pesa 104 lb., y su equipo otras 28 lb. (38, contando el oro); por tanto, el enano no podrá llevarla con todas sus cosas, ya que eso superaría su carga máxima de 200 lb. Afortunadamente, su compañero Jozan puede llevar el equipo de su compañera (y el oro), por lo que Tordek sólo tiene que preocuparse por Mialee. El enano se carga a Mialee sobre sus hombros, y lleva una carga de 175'5 lb. Puede permitírselo, pero es carga pesada. Su bonificador máximo de Destreza a la CA pasa a ser +1, su penalizador a las pruebas pasa de –4 (el penalizador de armadura de la cota de escamas) a –6 (el penalizador a las pruebas por carga pesada) y ahora corre multiplicando su velocidad ×3 en lugar de ×4.

Levantar y arrastrar peso: un personaje puede levantar sobre su cabeza un peso equivalente a su carga máxima.

También podrá levantar del suelo hasta el doble de su carga máxima, pero se moverá a duras penas. Cuando transporte una carga tan grande, el personaje perderá su bonificador de Destreza a la CA y sólo podrá desplazarse 5' por asalto (como acción de asalto completo).

Normalmente, un personaje podrá empujar o arrastrar por el suelo un peso equivalente a 5 veces su carga máxima. Unas condiciones favorables (suelo liso, objeto resbaladizo, etc.) podrían duplicar tales cantidades y unas desfavorables (suelo irregular, objeto que se enganche) las reducirían a la mitad o a una cantidad inferior.

Criaturas mayores y menores: los valores de la tabla 9–1: carga transportable, son para criaturas Medianas bípedas. Las criaturas bípedas más grandes pueden llevar más peso según su categoría de tamaño: Grande ×2, Enorme ×4, Gargantuesco ×8 y Colosal ×16. Las criaturas más pequeñas podrán llevar menos peso según su categoría de tamaño: Pequeño ×3/4, Menudo ×1/2, Diminuto ×1/4 y Minúsculo ×1/8. Por tanto, un humano que viera su puntuación de Fuerza incrementada mágicamente hasta el nivel de un gigante seguiría teniéndolo más difícil que el gigante para, por ejemplo, levantar un caballo o un gran canto rodado.

Los cuadrúpedos, como los caballos, pueden transportar cargas más pesadas que los personajes. En lugar de usar los multiplicadores indicados arriba, multiplica el valor correspondiente en la tabla 9–1 a la puntuación de Fuerza de la criatura por el modificador apropiado de entre los siguientes: Minúsculo ×1/4, Diminuto ×1/2, Menudo 3/4, Pequeño ×1, Mediano ×1 1/2, Grande ×3, Enorme ×6, Gargantuesco ×12, Colosal ×24.

Por ejemplo, Mialee, una elfa con 10 de Fuerza, puede transportar hasta 100 lb. de peso. Lidda, una mediana que también tiene 10 en Fuerza, puede transportar 75 lb. como máximo. Un burro, una criatura Mediana con Fuerza 10, puede transportar hasta 150 lb.

Fuerza inmensa: para las puntuaciones de Fuerza que no aparezcan en la tabla 9–1, busca la puntuación situada entre 20 y 29 que tenga la misma cifra en el dígito de las unidades que la puntuación de Fuerza de la criatura en cuestión. Multiplica ×4 los valores de la tabla si la criatura tiene una Fuerza con un 3 en el dígito de las decenas; ×16 si el dígito es un 4; ×64 si el dígito es un 5; y así, sucesivamente. Por ejemplo, un gigante de las nubes con Fuerza 35 podrá transportar cuatro veces lo que una criatura con Fuerza 25, es decir, 3.200 lb, multiplicadas ×4 por tratarse de una criatura Enorme; ello da un total de 12.800 lb.

Tabla 9–2: Carga transportada

Carga	Des máxima	Penaliz. pruebas	Velocidad (30')	Velocidad (20')	Correr
Mediana	+3	–3	20'	15'	×4
Pesada	+1	–6	20'	15'	×3

MOVIMIENTO

Los personajes pasan mucho tiempo yendo de un lugar a otro. Si tu personaje tuviera que llegar hasta la torre del Mal, podría hacerlo recorriendo un camino, alquilando un bote de remos para ir por el río o atajar a campo través a lomos de un caballo. Además, un personaje puede subirse a los árboles para obtener una mejor vista de los alrededores, escalar las montañas o vadear las corrientes.

El DM se encarga de regular el ritmo de la sesión de juego, por lo que él se encarga de decidir cuándo es tan importante el movimiento como para que merezca la pena medirlo. Durante una escena cualquiera, lo más normal es que no tengas que preocuparte por el ritmo del movimiento. Si tu personaje acaba de llegar a una nueva ciudad y se da un paseo para hacerse una idea de cómo es el lugar, no será necesario medir exactamente los asaltos o minutos que tarda en hacerlo.

En el juego existen tres escalas para el movimiento:

- Táctico, para el combate, medido en pies (o casillas) por asalto.
- Local, para explorar una zona, medido en pies por minuto.

Tabla 9–3: Movimiento y distancia

	Velocidad 15'	20'	30'	40'
Un asalto (táctico)[1]				
Caminar	15'	20'	30'	40'
Aligerar	30'	40'	60'	80'
Correr (×3)	45'	60'	90'	120'
Correr (×4)	60'	80'	120'	160'.
Un minuto (local)				
Caminar	150'	200'	300'	400'
Aligerar	300'	400'	600'	800'
Correr (×3)	450'	600'	900'	1.200'
Correr (×4)	600'	800'	1.200'	1.600'
Una hora (viaje terrestre)				
Caminar	1 1/2 millas	2 millas	3 millas	4 millas
Aligerar	3 millas	4 millas	6 millas	8 millas
Correr	—	—	—	—
Un día (viaje terrestre)				
Caminar	12 millas	16 millas	24 millas	32 millas
Aligerar	—	—	—	—
Correr	—	—	—	—

[1] Es habitual medir el movimiento táctico en casillas del tablero de batalla (1 casilla = 5') en lugar de en pies. Consulta la pág. 147 para más información sobre el movimiento táctico en combate.

TABLA 9–4: MOVIMIENTO OBSTACULIZADO

Condición	Ejemplo	Coste adicional del movimiento
Infranqueable	Un muro del suelo al techo, una puerta cerrada, un pasillo bloqueado	—
Obstáculo[1]	Un muro bajo, un pilar roto, un montón de ramas	×2
Terreno difícil	Escombros, maleza, desnivel pronunciado, hielo, superficie con grietas irregulares y hoyos, suelo desigual	×2
Visibilidad pobre	Oscuridad o niebla	×2

[1] Puede requerir una prueba de habilidad.

- Terrestre, para viajar de un lugar a otro, medido en millas por hora o día.

Modalidades de movimiento: al desplazarse usando las diferentes escalas de movimiento, las criaturas suelen caminar, aligerar o correr.

Caminar: para un humano sin impedimenta, "caminar" indica un movimiento, pausado pero decidido, de 3 millas por hora.

Aligerar: para un humano sin impedimenta, "aligerar" indica un movimiento, similar al trote, de 6 millas por hora. Un personaje que mueva 2 veces su velocidad en un asalto, o que mueva esa velocidad en el mismo asalto en que realice otra acción estándar o acción de movimiento, está aligerando al moverse.

Correr (×3): para un personaje que lleve armadura pesada, correr significará moverse 3 veces su velocidad estándar. Para un humano que lleve armadura completa, equivale a 6 millas por hora.

Correr (×4): para un personaje que lleve armadura intermedia, ligera o ninguna en absoluto, correr significará moverse 4 veces su velocidad estándar. Para un humano sin impedimenta, equivale a 12 millas por hora, y para uno que lleva cota de mallas, a 8 millas por hora.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Utiliza la velocidad táctica para los combates, tal y como se detalla en la pág. 147. Los personajes normalmente no caminan durante el combate, sino que aligeran o corren. Un personaje que se mueva a su velocidad y realice alguna acción, como atacar o lanzar un conjuro, está aligerando más o menos la mitad del asalto y haciendo otra cosa la otra mitad.

Movimiento obstaculizado: los obstáculos, el terreno difícil o la mala visibilidad pueden obstaculizar el movimiento. Cuando el movimiento esté obstaculizado, cada casilla que muevas cuenta como dos casillas, reduciendo a efectos prácticos la distancia que un personaje puede recorrer en un movimiento. Por ejemplo, un personaje que se mueva a través de un terreno difícil (como la maleza) debe pagar 2 casillas de movimiento por casilla que se mueva (el doble del coste normal).

Si se aplica más de una condición, debes multiplicar por todos los costes adicionales que se apliquen (esta es una excepción específica a la regla normal para doblar; consulta la pág. 305). Por ejemplo, un personaje que se mueva a través de un terreno difícil en la oscuridad deberá pagar 4 casillas de movimiento por cada casilla que se desplace (doble coste 2 veces, dando un total de coste cuádruple).

En algunas situaciones tu movimiento puede estar tan obstaculizado que no tengas suficiente velocidad para mover ni siquiera 5' (1 casilla). En estos casos, puedes utilizar una acción de asalto completo para mover 5' (1 casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. Aunque aparentemente esto sea igual a dar un paso de 5', no lo es, y por ello provoca ataques de oportunidad del modo normal. No puedes sacar provecho de esta regla para moverte a través de terreno infranqueable o para moverte cuando todo tipo de movimiento esté prohibido, como al estar paralizado.

No puedes correr ni cargar a través de ninguna casilla que obstaculizaría tu movimiento.

MOVIMIENTO LOCAL

Cuando los personajes exploren una zona, estarán usando el movimiento local, que se mide en minutos.

Caminar: los personajes podrán caminar sin problemas en la escala local.

Aligerar: los personajes podrán aligerar sin problemas en la escala local. Consulta más adelante 'Movimiento terrestre' para encontrar los desplazamientos medidos en millas por hora.

Correr: un personaje con 9 o más en Constitución podrá correr sin problemas durante 1 minuto. Normalmente, cualquiera es capaz de correr durante 1 ó 2 minutos antes de tener que descansar durante otro minuto (consulta 'Correr', en la pág. 144).

Los aventureros se preparan para su siguiente desafío.

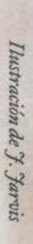


TABLA 9–5: TERRENO Y MOVIMIENTO TERRESTRE

Terreno	Carretera	Camino o sendero	Sin sendas
Bosque	×1	×1	×1/2
Colinas	×1	×3/4	×1/2
Desierto	×1	×1/2	×1/2
Jungla	×1	×3/4	×1/4
Llanura	×1	×1	×3/4
Montañas	×3/4	×3/4	×1/2
Monte bajo	×1	×1	×3/4
Pantano	×1	×3/4	×1/2
Tundra, helada	×1	×3/4	×3/4

TABLA 9–6: MONTURAS Y VEHÍCULOS

Montura/Vehículo	Por hora	Por día
Montura (carga transportable)		
Caballo ligero o caballo de guerra ligero	6 millas	48 millas
Caballo ligero (151-450 lb)[1]	4 millas	32 millas
Caballo de guerra ligero (231-690 lb)[1]	4 millas	32 millas
Caballo pesado o caballo de guerra pesado	5 millas	40 millas
Caballo pesado (201-600 lb)[1]	3 1/2 millas	28 millas
Caballo de guerra pesado (301-900 lb)[1]	3 1/2 millas	28 millas
Poni o poni de guerra	4 millas	32 millas
Poni (76-225 lb)[1]	3 millas	24 millas
Poni de guerra (101-300 lb)[1]	3 millas	24 millas
Burro o mulo	3 millas	24 millas
Burro (51-150 lb)[1]	2 millas	16 millas
Mulo (231-690 lb)[1]	2 millas	16 millas
Perro de monta	4 millas	32 millas
Perro de monta (101-300 lb)[1]	3 millas	4 millas
Carro o carreta	2 millas	16 millas
Embarcación		
Balsa o gabarra (pértiga o remolque)[2]	1/2 milla	5 millas
Chalupa (remos)[2]	1 milla	10 millas
Bote de remos[2]	1 1/2 millas	15 millas
Velero (vela)	2 millas	48 millas
Navío de guerra (vela o remos)	2 1/2 millas	60 millas
Nave larga (vela o remos)	3 millas	72 millas
Galera (remos o vela)	4 millas	96 millas

[1] Los cuadrúpedos, como los caballos, pueden llevar cargas más pesadas que los personajes. Consulta 'Capacidad de carga', más arriba, para más información.

[2] Las balsas, gabarras, chalupas y botes de remos se utilizan en lagos y ríos. Si se viaja río abajo, hay que añadir la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas/hora) a la del vehículo. Además de ir impulsado por los remos durante 10 horas, el vehículo puede flotar otras 14 horas adicionales (siempre y cuando haya alguien capaz de dirigirlo), añadiendo 42 millas adicionales a la distancia recorrida. Estos vehículos no pueden ser impulsados por remos contra una corriente importante, pero sí pueden ser llevados río arriba por animales de tiro situados en las orillas.

MOVIMIENTO TERRESTRE

Los personajes que recorran grandes distancias a campo través usarán el movimiento de viaje por tierra, que se mide en millas por hora o en millas por día. Un día representa 8 horas de viaje. En el caso de las embarcaciones de remos, un día representará 10 horas remando. En las embarcaciones de vela, representará 24 horas.

Caminar: puedes caminar durante 8 horas por día de viaje sin tener ningún problema. Hacerlo durante más tiempo puede dejarte rendido (consulta 'Marcha forzada', más adelante).

Aligerar: un personaje puede aligerar durante 1 hora sin problemas. Hacerlo durante una segunda hora entre ciclos de sueño te infligirá 1 punto de daño no letal, y cada hora subsiguiente te infligirá el doble del daño no letal sufrido durante la hora anterior.

Un personaje que sufra cualquier cantidad de daño no letal por aligerar queda fatigado (no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador –2 a Fuerza y Destreza). Eliminar el daño no letal también elimina la fatiga.

Correr: un personaje no puede correr durante un periodo prolongado de tiempo. Los intentos de correr y descansar de forma cíclica harán que tu personaje esté en realidad aligerando.

Terreno: el terreno por el que viajas afecta a la distancia que puedes recorrer en una hora o en un día (consulta la tabla 9–5: terreno y movimiento terrestre). La forma más rápida de viajar es usar una carretera, seguida de usar un camino (o sendero) y, por último, viajar por terreno sin caminos. Una carretera es un camino pavimentado, sin curvas e importante. Un camino suele ser una senda de tierra. Un sendero es como un camino, pero sólo permite viajar en fila de a uno y no beneficiará a un grupo que viaje con vehículos. Los terrenos sin sendas son zonas salvajes que no surca ni el más leve rastro de senderos.

Marcha forzada: cada día que camine de forma normal, un personaje puede mantener el ritmo durante 8 horas. El resto del día será aprovechado para montar y desmontar el campamento, descansar y comer.

Sin embargo, un personaje puede caminar durante más de 8 horas si fuerza la marcha. Por cada hora de marcha forzada por encima de 8, debe realizarse una prueba de Constitución (CD 10 + 2 por hora adicional). Si falla, el personaje sufre 1d6 puntos de daño no letal. Un personaje que sufra cualquier cantidad de daño no letal por una marcha forzada queda fatigado. Eliminar el daño no letal también elimina la fatiga. Es posible que un personaje llegue a quedar inconsciente por fatigarse demasiado durante una marcha forzada.

Movimiento sobre una montura: un caballo que lleve a un jinete puede moverse como si aligerara. Sin embargo, el daño que sufra será letal en lugar de no letal. También se puede forzar la marcha de un animal, pero éste fallará automáticamente sus pruebas de Constitución y el daño que sufra será letal.

Consulta la tabla 9–6: monturas y vehículos, para encontrar las velocidades de las monturas y de los vehículos impulsados por animales de tiro.

Movimiento acuático: consulta la tabla 9–6: monturas y vehículos, para encontrar las velocidades de los vehículos acuáticos.

EXPLORACIÓN

Los aventureros dedican tiempo a explorar oscuras cavernas, ruinas malditas, catacumbas y demás lugares prohibidos y peligrosos. Un poco de previsión puede ayudar a los personajes en sus aventuras.

PREPARATIVOS

Los personajes deberían llevar el equipo que necesiten para sus aventuras: flechas, comida, agua, antorchas, petates o aquello que pueda hacerles falta para los imprevistos que surjan. Cuerda, cadenas, palanquetas y otras herramientas también pueden resultar de utilidad. Si fuera posible, los personajes deberían llevar armas de ataque a distancia, para aquellos combates en que no puedan (o no quieran) acercarse lo suficiente al enemigo. Los caballos son útiles para los viajes por tierra, pero los burros y mulos, de paso más firme, pueden resultar mucho más útiles para explorar ruinas y dungeons.

VISIÓN Y LUZ

Los personajes necesitan llevar luz a los sitios oscuros y peligrosos en que viven sus aventuras. Los enanos y semiorcos poseen visión en la oscuridad, pero los demás personajes necesitarán luz para poder ver. Normalmente, los aventureros llevan antorchas y linternas, y los lanzadores de conjuros poseen sortilegios capaces de alumbrar. Consulta la tabla 9–7: fuentes de luz, para encontrar el radio de iluminación y la duración de cada una.

En una zona con luz brillante, todos los personajes pueden ver con claridad. Una criatura no puede esconderse en una zona con luz brillante a no ser que sea invisible o cuente con cobertura.

En una zona en sombras, un personaje puede ver débilmente. Considera esta situación como ocultación (ver pág. 152). Una criatura en una zona en sombras puede realizar una prueba de Esconderse para ocultarse (ver pág. 74).

En una zona de oscuridad las criaturas sin visión en la oscuridad están ciegas a todos los efectos. Además de los resultados evidentes, una criatura ciega tiene un 50% de posibilidades de fallo en combate (todos los oponentes tienen ocultación total), pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, recibe un penalizador –2 a la CA, se mueve a media velocidad y

TABLA 9–7: FUENTES DE LUZ E ILUMINACIÓN

Objeto	Luz brillante	Sombras	Duración
Antorcha	20'	40'	1 h
Antorcha siempreardiente	20'	40'	permanente
Cetro solar	30'	60'	6 h
Lámpara corriente	15'	30'	6 h/pinta
Linterna de ojo de buey[2]	60' (cono)	120' (cono)	6 h/pinta
Linterna sorda	30'	60'	6 h/pinta
Vela	n/a[1]	5'	1 h
Conjuro	**Luz brillante**	**Sombras**	**Duración**
Llama continua	20'	40'	Permanente
Luces danzantes (antorchas)	20' (c/u)	40' (c/u)	1 min
Luz	20'	40'	10 min
Luz del día	60'	120'	30 min

[1] Una vela no proporciona iluminación brillante, sólo iluminación en sombras.
[2] Una linterna de ojo de buey ilumina un cono, no un radio.

recibe un penalizador –4 en las pruebas de Buscar y en la mayoría de las pruebas de habilidades basadas en la Fuerza o la Destreza.

Los personajes con visión en la penumbra (elfos, gnomos y semielfos) pueden ver objetos al doble de distancia que la indicada. Dobla el radio efectivo de luz brillante y de sombras para estos personajes. Por ejemplo, una antorcha proporciona iluminación brillante en un radio de 40' (en lugar de 20') a los personajes con visión en la penumbra, e iluminación con sombras en un radio de 80' (en lugar de 40').

Los personajes con visión en la oscuridad (enanos y semiorcos) pueden ver en las zonas iluminadas de manera normal, así como en las zonas a oscuras en un radio de 60'. Una criatura no puede esconderse a menos de 60' de un personaje con visión en la oscuridad, salvo que sea invisible o disponga de cobertura.

EL MÉTODO VIOLENTO

Inevitablemente llegará el momento en que un personaje deba romper algo, sea una puerta, una cadena o un cofre lleno de tesoros.

Cuando intentes romper un objeto, tienes dos posibilidades: hacerlo pedazos con un arma o romperlo a base de fuerza bruta.

Hacer pedazos un objeto

Para hacer pedazos un arma o escudo con un arma cortante o contundente se utiliza el ataque especial de romper arma (consulta 'Romper arma', pág. 160).

Hacer pedazos un objeto es muy similar a romper un arma o escudo, salvo en que tu tirada de ataque se enfrenta a la CA del objeto. Normalmente, sólo puedes hacer pedazos un objeto con un arma contundente o cortante.

Clase de armadura: es más fácil golpear a un objeto que a una criatura, porque normalmente no se mueven; no obstante, muchos son lo suficientemente resistentes como para ignorar parte del daño de cada golpe. La CA de un objeto es 10 + su modificador de tamaño + su modificador de Destreza. Un objeto inanimado no sólo tiene una Destreza de 0 (penalizador –5 a la CA), sino que también recibe un penalizador –2 adicional a su CA. Además, si dedicas una acción de asalto completo para llevar a cabo el ataque, conseguirás golpear automáticamente con un arma de cuerpo a cuerpo y obtendrás un bonificador +5 con una de ataque a distancia.

Dureza: cada objeto posee una dureza: un número que representa su capacidad para resistir el daño. Siempre que un objeto resulta dañado, su dureza se resta del daño sufrido. Sólo el daño que logre superar la dureza será restado de los puntos de golpe del objeto (consulta la tabla 9–8: dureza y puntos de golpe de armas, armaduras y escudos corrientes; la tabla 9–9: dureza y puntos de golpe de materiales; y la tabla 9–11: dureza y puntos de golpe de objetos).

Puntos de golpe: los puntos de golpe totales de un objeto dependen del material del que esté hecho y de lo grandes que sean sus dimensiones (consulta las tablas 9–8, 9–9 y 9–11). Cualquier objeto quedará inservible cuando sus puntos de golpe lleguen a 0.

Los objetos muy grandes estarán divididos en distintas partes con puntos de golpe específicos. Por ejemplo, puedes atacar y destrozar la rueda de una carreta, pero con eso no lograrás destruir el vehículo entero.

Ataques de energía: los ataques de ácido y sónicos infligen daño a la mayoría de los objetos del mismo modo que a las criaturas; tira daño y aplícalo de modo normal después de un impacto con éxito. Los ataques de fuego y electricidad infligen medio daño a la mayoría de los objetos; divide el daño causado entre 2 antes de aplicar la dureza. Los ataques de frío infligen un cuarto del daño a la mayoría de los objetos; divide el daño causado entre 4 antes de aplicar la dureza.

Armas a distancia: los objetos reciben medio daño de las armas a distancia (salvo que el arma sea un arma de asedio o similar). Divide el daño entre 2 antes de aplicar la dureza del objeto.

Armas no efectivas: el DM puede determinar que ciertas armas no son efectivas para causar daño a ciertos objetos. Por ejemplo, vas a tenerlo realmente difícil para abrir un agujero en una puerta disparándole flechas o para cortar una cuerda con una clava.

Inmunidades: los objetos son inmunes al daño no letal y a los impactos críticos. Incluso los objetos animados, que en todo lo demás son considerados como criaturas, tienen estas inmunidades ya que son constructos.

Armas, armaduras y escudos mágicos: cada bonificador +1 de mejora suma 2 a la dureza de una arma, armadura o escudo, y +10 a los puntos de golpe del objeto. Por ejemplo, una *espada larga +1* tendrá dureza 12 y 15 pg, mientras que un *escudo pesado de acero +3* tendrá dureza 16 y 50 pg.

Eberk

Ilustración de S. Wood

Vulnerabilidad a ciertos ataques: el DM puede determinar que ciertos ataques son especialmente útiles contra algunos objetos. Por ejemplo, es fácil prenderle fuego a una cortina, derribar un árbol con un hacha, o romper un rollo de pergamino. En estos casos, los ataques infligen el doble de su daño normal, y pueden (si el DM así lo decide) ignorar la dureza del objeto.

Objetos dañados: un objeto dañado permanece completamente funcional hasta que sus pg se vean reducidos a 0, momento en el cual queda destruido. Por ejemplo, el esgrimidor de un arma dañada no recibe ningún penalizador por este daño, y una armadura o escudo dañado sigue proporcio-

TABLA 9–8: DUREZA Y PUNTOS DE GOLPE DE LAS ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS CORRIENTES

Arma o escudo	Ejemplo	Dureza	pg[1]
Hoja ligera	Espada corta	10	2
Hoja a una mano	Espada larga	10	5
Hoja a dos manos	Espadón	10	10
Arma ligera con mango metálico	Maza ligera	10	10
Arma a una mano con mango metálico	Maza pesada	10	20
Arma ligera con mango	Hacha de mano	5	2
Arma a una mano con mango	Hacha de batalla	5	5
Arma a dos manos con mango	Gran hacha	5	10
Arma de proyectiles	Ballesta	5	5
Armadura	—	especial[2]	bonif. armadura ×5
Broquel	—	10	5
Escudo ligero de madera	—	5	7
Escudo pesado de madera	—	5	15
Escudo ligero de acero	—	10	10
Escudo pesado de acero	—	10	20
Escudo pavés	—	5	20

[1] El valor de pg dado es para armas, armaduras y escudos Medianos. Divide el valor entre 2 por cada categoría de tamaño por debajo de Mediano, o multiplícalo por 2 por cada categoría por encima.
[2] Varía según el material. Consulta la tabla 9–9

TABLA 9–9: DUREZA Y PUNTOS DE GOLPE DE MATERIALES

Material	Dureza	Puntos de golpe
Papel o ropa	0	2/pulgada de espesor
Cuerda	0	2/pulgada de espesor
Vidrio	1	1/pulgada de espesor
Hielo	0	3/pulgada de espesor
Cuero o piel	2	5/pulgada de espesor
Madera	5	10/pulgada de espesor
Piedra	8	15/pulgada de espesor
Hierro o acero	10	30/pulgada de espesor
Mithril	15	30/pulgada de espesor
Adamantita	20	40/pulgada de espesor

nando el bonificador a la CA normal. Los objetos dañados (pero no los destruidos) pueden arreglarse con la habilidad de Artesanía (pág. 67).

Tiros de salvación: los objetos "desatendidos" que no sean de naturaleza mágica nunca realizan TS. Se considera que siempre fallan tales tiradas, de modo que siempre resultarán afectados, por ejemplo, por un conjuro de *desintegrar*. Un objeto "atendido" por un personaje (sujeto, transportado o puesto) realizará su TS como si fuera el propio personaje quien tuviera que efectuar la tirada (esto es, utilizando el bonificador que tenga el personaje en el TS).

TABLA 9–10: TAMAÑO Y CA DE LOS OBJETOS

Tamaño (ejemplo)	Modif. CA	Tamaño (ejemplo)	Modif. CA
Colosal (lado largo de un granero)	–8	Mediano (barril)	+0
		Pequeño (silla)	+1
Gargantuesco (lado corto de un granero)	–4	Menudo (libro)	+2
		Diminuto (rollo pergamino)	+4
Enorme (carreta)	–2	Minúsculo (poción)	+8
Grande (puerta grande)	–1		

TABLA 9–11: DUREZA Y PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS

Objeto	Dureza	pg	CD para romper
Cuerda (1" diámetro)	0	2	23
Puerta normal de madera	5	10	13
Cofre pequeño	5	1	17
Puerta buena de madera	5	15	18
Cofre de tesoro	5	15	23
Puerta recia de madera	5	20	23
Muro de albañilería (1' espesor)	8	90	35
Piedra sólida (3' espesor)	8	540	50
Cadena	10	5	26
Grilletes	10	10	26
Grilletes de gran calidad	10	10	28
Puerta de hierro (2" espesor)	10	60	28

TABLA 9–12: CD PARA DERRIBAR O ROMPER OBJETOS

Prueba de Fuerza para:	CD
Echar abajo una puerta normal	13
Echar abajo una puerta buena	18
Echar abajo una puerta recia	23
Romper unas ligaduras de cuerda	23
Doblar una barra de hierro	24
Echar abajo una puerta atrancada	25
Romper unas cadenas	26
Echar abajo una puerta de hierro	28

Condición	Ajuste a la CD[1]
Trabar portal	+5
Cerradura arcana	+10

[1] Si se aplican ambos, utiliza el número mayor

¿CÓMO PUEDEN AYUDAR LOS JUGADORES?

Aquí tienes unas cuantas ideas para que las partidas vayan sobre ruedas.

Cartografía: alguien debería encargarse de trazar un mapa de los lugares explorados por el grupo para que sepáis en todo momento dónde habéis estado y qué os queda por explorar. Si más de un jugador quisiera encargarse de ello podríais ir alternando la responsabilidad de realizar los mapas; sin embargo, la regla será que haya un solo cartógrafo por sesión de juego.

Los mapas resultan más útiles e importantes cuando los personajes están explorando un dungeon: un lugar repleto de pasillos, puertas y habitaciones por las que sería casi imposible orientarse sin un mapa que indique los lugares ya explorados por los aventureros.

Para hacer un mapa, debes coger una hoja en blanco (mejor que sea de papel cuadriculado) e ir dibujando la planta del dungeon a medida que tu grupo lo explore y el Dungeon Master os vaya describiendo lo que veis. Por ejemplo, cuando los personajes lleguen a una nueva habitación vacía, el DM dirá: "La puerta por la que acabáis de pasar se abre hacia el este a una habitación de 25' de ancho y 30' de profundidad. La puerta se encuentra en medio de la pared occidental de la sala, en cuyo interior podéis ver otras dos puertas: una en la pared del norte, cerca del rincón con la pared oriental; y otra en la del este, situada unos 5' al sur de su parte central". Si al grupo le resultara más fácil ver las cosas de otro modo, el DM podría expresar así la información: "Desde el extremo norte de la puerta, la pared avanza dos recuadros hacia el norte, seis hacia el este, cinco hacia el sur, seis hacia el oeste y luego vuelve a encontrarse con la puerta hacia el norte. Hay otra puerta en el sexto recuadro de la pared septentrional y otra más en el cuarto recuadro de la oriental".

Notas de grupo: muchas veces compensa ir tomando notas durante la aventura: nombres de los PNJs con los que el grupo se ha encontrado, tesoros recuperados, secretos averiguados, etc. El Dungeon Master puede conservar toda esta información para sacar provecho de ella, pero aún así, a los jugadores les puede venir muy bien ir anotar las cosas que puedan necesitar más adelante; al menos, hacerlo os ahorrará tener que preguntarle al Dungeon Master: "¿Cómo se llamaba aquel viejo con el que nos encontramos la semana pasada?"

Notas del personaje: deberías anotar en un papel los puntos de golpe, conjuros y demás peculiaridades de tu personaje que vayan cambiando durante la aventura. Puedes anotar parte de esta información en la hoja de personaje entre una sesión de juego y la siguiente, pero no te preocupes por actualizarla constantemente. Borrar y anotar los puntos de golpe actuales de tu personaje cada vez que sufra daño resultaría muy aburrido y sólo serviría para estropear la hoja.

Los objetos mágicos siempre tienen derecho a TS. Los bonificadores de salvación de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de un objeto mágico equivalen a 2 + la mitad de su nivel de lanzador. Los objetos mágicos "atendidos" utilizarán sus TS o los de su dueño, los que sean mejores (los niveles de lanzador de los objetos mágicos se tratan en la *Guía del Dungeon Master*).

Ejemplo de hacer pedazos un objeto: Lidda, la pícara, no logra abrir la cerradura del gran cofre del tesoro que Mialee, la elfa, acaba de encontrar tras una puerta secreta, por lo que Krusk, el bárbaro, se ofrece voluntario para abrirlo "al estilo semiorco". Acto seguido, asesta un golpe al cofre con su gran hacha, infligiendo 10 puntos de daño. El cofre, que está hecho de madera, posee una dureza de 5, así que el objeto sólo sufre 5 puntos de daño. La madera tiene 1 pulgada de espesor, por lo que dispone de 10 puntos de golpe, aunque ahora le quedan 5. Krusk ha logrado astillar la madera, pero aún no ha logrado abrir el cofre. En su segundo ataque, el semiorco inflige 4 puntos de daño. Esa cantidad es inferior a la dureza del objeto, por lo que éste no sufre daño alguno (el golpe ha sido desviado). Sin embargo, su tercer intento inflige 12 puntos de daño, por lo que el cofre sufre 7, se parte y se abre.

Objetos animados: los objetos animados (consulta el *Manual de monstruos*) son considerados criaturas a efectos de determinar su CA; no los consideres como objetos inanimados.

Romper objetos

Cuando un personaje intenta romper algo aplicando una fuerza repentina en lugar de infligiendo daño, debe realizar una prueba de Fuerza (en lugar de tiradas de ataque y daño, como sucede con el ataque especial de romper arma) para saber si tiene éxito. La CD dependerá más de la construcción del objeto que del material del que esté hecho. Por ejemplo, si hubiera una puerta de hierro con una cerradura débil, sería más fácil reventar la cerradura que destrozar la puerta a golpes.

Si un objeto ha perdido la mitad o más de sus puntos de golpe, la CD para romperlo se ve reducida en 2 puntos.

Las criaturas obtienen bonificadores o penalizadores de daño en las pruebas de Fuerza para abrir puertas según su tamaño, tal y como se detalla a continuación: Minúsculo –16, Diminuto –12, Menudo –8, Pequeño –4, Grande +4, Enorme +8, Gargantuesco +12, Colosal +16.

Una palanqueta (pág. 127) o un ariete portátil (pág. 126) mejoran las posibilidades de un personaje de romper una puerta.

ORDEN DE MARCHA

Los personajes de un grupo tienen que decidir el orden de marcha que desean llevar. El orden de marcha es la posición relativa que unos personajes tendrán con respecto a otros al desplazarse (quién está delante o al lado de cada uno, por ejemplo). Coloca las miniaturas en el tablero de batalla para que representen las posiciones relativas de los PJs. Puedes cambiar el orden de marcha al entrar en zonas diferentes, a medida que resulten heridos los personajes o por otras razones.

Normalmente los personajes más resistentes, como bárbaros, guerreros y paladines, suelen ir delante. Los bardos, hechiceros y magos suelen colocarse en el centro o retaguardia del grupo, donde puedan estar protegidos contra los ataques directos. Los clérigos y druidas son buenos para cubrir la retaguardia; son lo bastante duros como para resistir un ataque y tienen tanta importancia como sanadores que resulta muy arriesgado colocarlos en primera línea. Los exploradores, monjes y pícaros pueden ir reconociendo el terreno sigilosamente, aunque deben andarse con ojo cuando estén alejados de la seguridad del grupo.

Cuando los personajes están juntos pueden protegerse los unos a los otros, pero también resultan más vulnerables a muchos conjuros; por esta razón, hay veces en que es preferible separarse un poco.

TESORO

Cuando los personajes viven aventuras suelen encontrar cierta cantidad de oro, plata, piedras preciosas y demás tesoros. Tales recompensas podrían ser antiguas riquezas que hayan desenterrado, tesoros que hayan logrado arrebatar a los villanos, o el pago de quien les haya contratado para llevar a cabo una misión.

Reparto del tesoro: repartid el tesoro a partes iguales entre todos los personajes que hayan participado. Unos personajes pueden tener mayor nivel que otros, y algunos podrían haber hecho más que los demás en la presente aventura, pero la mejor forma (además de la más rápida y sencilla) de dividir el tesoro es hacerlo a partes iguales.

Lidda saborea la recompensa de haber conseguido abrir un cofre del tesoro

Ilustración de J. Foster



Pieza de oro [*tamaño exacto*]

Objetos especiales: mientras que las gemas pueden cambiarse por piezas de oro y éstas dividirse a partes iguales, otros tesoros no pueden repartirse tan fácilmente. Los objetos mágicos, por ejemplo, pueden venderse, pero sólo a la mitad del precio que costase comprarlos; por tanto, suele ser mejor que los personajes se los queden. Cuando un personaje consigue un objeto mágico, incluid la mitad de su precio en la parte del personaje que se lo quede. Si, por ejemplo, Jozan, Lidda, Mialee y Tordek se reparten un tesoro de 5.000 po más un *escudo pesado de acero +1*, el grupo contará el escudo como si se tratara de 500 po, más o menos la mitad de lo que les costaría comprar uno igual. Como el tesoro equivale a 5.500 po en total, tres de los personajes se quedarán con 1.375 po cada uno y el cuarto (probablemente Tordek o Jozan) se quedará el escudo (valorado en 500 po) más 875 po en moneda.

Si más de un personaje quisiera un mismo objeto, podrían pujar por él. Si, por ejemplo, tanto Jozan como Tordek quisieran el citado escudo, ambos tendrían que demostrar cuánto están dispuestos a "pagar" por él. Tordek gana, pujando por 800 po; eso significa que el total del tesoro se valorará en 5.800 po. Mialee, Jozan y Lidda obtendrán 1.450 po cada uno, y Tordek se quedará el escudo (valorado en 800 po) más 650 po en moneda.

El límite de lo que un personaje puede pujar es igual a la cantidad del tesoro que le corresponda, a no ser que posea más piezas de oro o tesoros que desee añadir a la puja. Si, por ejemplo, a Tordek no le quedara tesoro alguno de sus anteriores aventuras, lo máximo que podría pujar por el escudo sería 1.250 po; es decir, se quedaría el escudo y los otros tres personajes se repartirían las 5.000 po.

Si nadie quisiera un objeto mágico determinado, lo mejor que podría hacer el grupo sería venderlo (a la mitad de su precio, tal y como se indica en la *Guía del Dungeon Master*, y eso si logran encontrar a un comprador) y repartir el oro que obtengan a partes iguales.

Kerwyn

Ilustración de S. Wood

Costes: a veces, las aventuras suponen ciertos costes para los personajes. Un aventurero convertido en piedra por un basilisco podría necesitar que le lanzaran un conjuro de *romper encantamiento*, y pagar a un clérigo para que lo ejecutara costaría 450 po, como mínimo (consulta la tabla 7–8: productos y servicios, en la pág. 128; un clérigo debe tener, como mínimo, 9.º nivel para poder lanzar un *romper encantamiento*, que es un sortilegio de 5.º nivel). Normalmente, lo que suele hacerse en estos casos es pagar tales costes usando el tesoro encontrado durante la aventura (como si se tratara de una especie de "seguro de aventura"), repartiendo lo que sobre a continuación.

Fondo común: los personajes podrían crear un fondo común que luego utilizar en cosas que beneficiaran a todo el grupo, como *pociones de curación* o agua bendita.

Acumular riquezas: cuando tus amigos y tú hayáis repartido el tesoro, anota la parte que te corresponda en la hoja de personaje. Pronto tendrás oro suficiente para comprar mejores armas y equipo, e incluso objetos mágicos.

OTRAS RECOMPENSAS

Las otras recompensas que pueden ganar los personajes (y son muchas) dependerán de sus actos y del estilo de la campaña que esté dirigiendo el DM. Todas ellas son dignas de mención, pero no pueden ser definidas mediante reglas. Tales recompensas irán surgiendo con naturalidad a lo largo de la campaña.

REPUTACIÓN

No es algo que pueda atesorarse, pero muchos personajes disfrutan con la buena (o mala) fama, e incluso la persiguen. Alguien que ansíe cierta reputación debe vestir armaduras o prendas características y tratar bien a los bardos, y quizá también quiera inventar un símbolo personal para su sello, sobrevesta, estandarte, etc.

SEGUIDORES

Cuando otros oigan hablar de las hazañas de los personajes, es posible que les ofrezcan sus servicios como seguidores. Los seguidores pueden ser aprendices, admiradores, subordinados, estudiantes o compinches.

TIERRAS

Un personaje (o grupo) puede adquirir tierras gracias a las armas o cuando una figura poderosa le conceda una extensión de terreno. Las tierras reportarán beneficios según del tipo que sean (como impuestos sobre las cosechas, en aquellas que puedan ararse), permitiendo también que el personaje (o grupo) pueda construir una fortaleza. Además de servir de base y ser un lugar seguro, la fortaleza puede ser una iglesia, un monasterio, una escuela de magia o aquello en lo que desee convertirla su dueño.

TÍTULOS Y HONORES

Los sumos sacerdotes, nobles y miembros de la realeza suelen reconocer los servicios prestados por personajes poderosos concediéndoles títulos y honores. A veces, tales recompensas van acompañadas de obsequios (en forma de oro o terrenos), pertenencia a una orden de élite o condecoraciones, sellos, diademas y demás objetos simbólicos.



Ilustración de A. Swekel

Antes de emprender un peligroso viaje junto a sus compañeros, Mialee se sienta en su estudio y abre su libro de conjuros. Primero va pasando páginas para elegir los sortilegios que cree que le serán más útiles en su aventura. Una vez ha escogido los conjuros que quiere (lo cual puede implicar elegir un mismo sortilegio más de una vez), la elfa medita sobre las páginas en las que se describe cada uno. Los símbolos arcanos, dibujados por su propia mano, resultarían absurdos para cualquier otra persona, pero logran liberar el poder de su mente. Mientras se concentra, la elfa hace todo lo necesario excepto completar el lanzamiento de cada conjuro que prepara. Terminado el estudio, lo único que falta para ejecutar cada conjuro es el símbolo que permita liberar su poder, el que lo desencadena. Cuando Mialee cierra el libro, su mente está repleta de sortilegios que puede completar a voluntad en muy poco tiempo.

Un conjuro es un efecto mágico de un solo uso. Existen dos tipos de conjuros: arcanos y divinos. Los bardos, hechiceros y magos ejecutan sortilegios arcanos; los clérigos y druidas (así como los exploradores y paladines experimentados) lanzan conjuros divinos. Algunos lanzadores de conjuros eligen sus sortilegios de una lista reducida de conjuros conocidos, mientras que otros tienen acceso a una variedad de opciones más amplia. La mayoría de los lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios con antelación, sea de un libro de conjuros, o mediante devotas meditaciones y plegarias; sólo unos pocos lanzan sus conjuros espontáneamente, sin preparación alguna. A pesar de los diferentes modos que pueden utilizar los personajes para aprender o preparar sus conjuros, llegada la hora de ejecutarlos todos ellos resultan muy parecidos.

Más allá de las categorías arcana y divina se encuentran las ocho escuelas de magia, que representan los distintos modos en que los conjuros pueden surtir efecto. Este capítulo describe las diferencias entre las ocho escuelas de magia. Además, proporciona una perspectiva general del formato de descripción de los sortilegios, junto con un extenso estudio del funcionamiento de los conjuros, información sobre lo que sucede cuando se combinan efectos mágicos, y una explicación de las diferencias existentes entre ciertas aptitudes especiales, algunas de las cuales son de naturaleza mágica.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Sean arcanos o divinos, sean preparados de antemano o ejecutados en el acto por sus usuarios, todos los conjuros se lanzan del mismo modo.

¿CÓMO FUNCIONA LA EJECUCIÓN DE UN SORTILEGIO?

Los conjuros funcionan de manera distinta dependiendo del tipo de sortilegio que se lance. Aquí tienes tres ejemplos básicos:

Hechizar persona: Tordek trata de intimidar a unos bandidos trasgos capturados para que revelen la situación exacta de su campamento cuando Mialee lanza un *hechizar persona* sobre uno de ellos. El DM realiza por la criatura un TS de Voluntad contra la CD 13 de los conjuros de 1.er nivel de Mialee, obteniendo un fallo como resultado. La maga es de 1.er nivel; por tanto, el trasgo la considerará una buena amiga durante la siguiente hora y ella podrá sacarle la información deseada.

Convocar monstruo I: Lidda lucha contra un gran trasgo y Mialee lanza un *convocar monstruo I* para traer a un perro celestial. La elfa puede hacer que el perro se materialice en cualquier lugar en un radio de 25' de ella. Decide hacer que la criatura se materialice junto al gran trasgo, en el lado opuesto a Lidda. Al cabo de un asalto, tras acabar de lanzar el conjuro, el perro aparece y ataca inmediatamente, con un +2 a su ataque porque flanquea al gran trasgo. Lidda, en su siguiente turno, ataca furtivamente al enemigo y lo abate. El perro desaparece al comienzo del siguiente turno de Mialee, pues ese sortilegio dura sólo 1 asalto al ejecutarlo alguien de 1.er nivel.

Manos ardientes: Mialee desea lanzar el conjuro *manos ardientes* sobre algunos ciempiés Pequeños, con intención de alcanzar a cuantos pueda. La elfa se mueve hasta situar a 3 en un radio de 15' de ella, pero sin quedar al lado de ninguno, para que no puedan atacarla cuando lance el conjuro. A continuación elige una dirección y ejecuta el sortilegio. Un cono de llamas mágicas avanza 15' de distancia, atrapando en su área a tres de los ciempiés. La jugadora de Mialee lanza 1d4 para ver cuánto daño sufre cada uno de los enemigos, y obtiene un 3. El DM realiza una salvación de Reflejos (CD 13, por ser un conjuro de 1.er nivel de Mialee) para cada ciempiés, y sólo uno de ellos tiene éxito. Los otros dos sufren 3 puntos de daño cada uno y caen al suelo. El afortunado sufre sólo la mitad del daño (1 punto) y sobrevive.

Lanzar un conjuro puede ser un proceso sencillo, como cuando Jozan ejecuta un *curar heridas leves* para eliminar parte del daño sufrido por Tordek; o puede ser complicado, como cuando intenta dirigir de oído una *plaga de insectos* contra un grupo de nagas que se han escondido en un sortilegio de *oscuridad profunda*, todo ello al mismo tiempo que intenta evitar los ataques de los sirvientes sauriones de las nagas.

ELEGIR UN CONJURO

Primero, debes elegir qué sortilegio quieres ejecutar. Si eres un clérigo, druida, explorador experimentado, mago o paladín experimentado, eliges de entre los que hayas preparado previamente ese día y aún no hayas lanzado (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', en la pág. 177, y 'Preparación de conjuros divinos', en la pág. 179). Si eres un bardo o hechicero puedes elegir cualquier sortilegio que conozcas, siempre y cuando seas capaz de lanzar conjuros de ese nivel, o niveles superiores.

Para lanzar un conjuro, debes poder hablar (si el sortilegio tiene componente verbal), hacer gestos (si tiene componente somático) y manipular el componente material o el foco adecuado (caso de haberlos). Además, tendrás que concentrarte para poder ejecutar el sortilegio, y esto último resulta bastante difícil en medio de un combate (para obtener más detalles, consulta más adelante).

Si el conjuro tiene varias versiones, tendrás que elegir cuál deseas lanzar. No tienes por qué preparar (ni aprender, en el caso del bardo o el hechicero) una versión concreta del conjuro. Por ejemplo, *resistir energía* protege a una criatura contra el fuego, el frío u otras formas de energía; cuando ejecutes ese conjuro podrás elegir contra qué elemento protegerá a su receptor.

Una vez hayas lanzado un conjuro preparado no podrás volver a ejecutarlo hasta que lo prepares de nuevo (si has preparado varios lanzamientos de un mismo sortilegio, podrás ejecutar cada uno de ellos una vez). Si eres bardo o hechicero, ejecutar un sortilegio contará para el límite diario de conjuros de ese nivel que puedes lanzar, pero podrás lanzar un mismo conjuro una y otra vez hasta que alcances tu límite.

CONCENTRACIÓN

Para lanzar un conjuro, debes concentrarte. Si algo rompe tu concentración mientras lo estás ejecutando, tendrás que realizar una prueba de Concentración o perderás el sortilegio. Cuanto más pueda distraerte una interrupción y mayor sea el nivel del conjuro que intentes lanzar, mayor será la CD de la prueba de Concentración (los sortilegios más poderosos exigen un mayor esfuerzo mental). Si fallas la prueba, perderás el conjuro como si lo hubieras lanzado pero sin que surta efecto.

Heridas: ser herido o afectado por magia hostil mientras intentas lanzar un conjuro puede romper tu concentración y arruinar la ejecución del sortilegio. Si sufres daño mientras intentas lanzar un conjuro, tendrás que realizar una prueba de Concentración. La CD será 10 + los puntos de daño sufridos + el nivel del conjuro que estés ejecutando. Si fallas, perderás el conjuro sin que este surta efecto. Una interrupción te estará afectando durante la ejecución de un sortilegio si tiene lugar entre el inicio y la finalización del lanzamiento (si se trata de un conjuro con tiempo de lanzamiento de un asalto completo o más) o si tiene lugar como respuesta a tu propia ejecución (como un ataque de oportunidad provocado al lanzar el conjuro o un ataque contingente, como una acción preparada).

Cuando sufras daño continuo (como el de una *flecha ácida de Melf*) se dará por supuesto que sufres la mitad del mismo mientras estés lanzando el conjuro. Tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 10 + la mitad del último daño infligido por la fuente de daño continuo + el nivel del conjuro que estés lanzando). Si el último daño sufrido es el último que puede infligir la fuente de daño (como el último asalto de una *flecha ácida de Melf*), el efecto perjudicial habría terminado y ya no supondrá distracción alguna para ti. El daño repetitivo, como el de un *martillo espiritual*, no se considera daño continuo.

Conjuro: si resultas afectado por un conjuro cuando tú mismo estás intentando lanzar uno, tendrás que realizar una prueba de Concentración o perderás el que estés ejecutando. Si el sortilegio que te esté afectando inflige daño, la CD de la prueba será 10 + el daño sufrido + el nivel del conjuro que estés lanzando. Si el sortilegio te estorba o distrae de otra manera, la CD de la prueba será la del TS del conjuro agresor + el nivel del sortilegio que estés lanzando. En aquellos conjuros que carezcan de tiro de salvación, la CD de esta prueba será igual a la del TS que tendría el conjuro en caso de permitirlo.

Participando en una presa o sujeto: mientras participes en una presa o te sujeten, sólo podrás ejecutar conjuros sin componente somático y cuyo componente material (en caso de haberlo) tengas a mano. Aún así, tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del sortilegio que ejecutes) o perderás el conjuro.

Movimiento enérgico: si estás trotando a lomos de una montura, subido en un vehículo a la carrera, bajando en bote por aguas turbulentas, en la bodega de un barco azotado por una tormenta o siendo zarandeado de forma parecida, tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 10 + el nivel del sortilegio que estés ejecutando) o perderás el conjuro que estés lanzando.

Movimiento violento: si estás galopando sobre una montura, subido en un vehículo a la carrera por un camino accidentado, bajando en bote por unos rápidos, en la cubierta de un barco azotado por una tormenta o siendo zarandeado de forma parecida, habrás de realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del sortilegio que estés ejecutando) o perderás el conjuro.

Clima violento: si sopla un fuerte viento que arrastre lluvia o aguanieve cegadoras, la CD será 5 + el nivel del conjuro que estés lanzando. Si sopla un viento capaz de arrastrar granizo, polvo, etc., la CD será 10 + el nivel del conjuro que estés lanzando. Si fallas la tirada de Concentración, perderás el sortilegio que estés ejecutando. Si las condiciones climáticas violentas fueran obra de un conjuro, tendrías que usar las reglas del apartado anterior titulado 'Conjuros'.

Lanzar un conjuro a la defensiva: si deseas lanzar un conjuro sin dar lugar a ataques de oportunidad, tendrás que zigzaguear y esquivar a los oponentes. Para lograrlo, necesitarás realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro que estés lanzando); si fallas, perderás el sortilegio.

Enmarañado: si quieres lanzar un conjuro estando enmarañado en una red o bolsa de maraña (pág. 128) o afectado por un conjuro de efectos similares (como *enmarañar*), tendrás que realizar una prueba de Concentración (CD 15); si fallas, perderás el sortilegio.

CONTRACONJUROS

Cualquier conjuro puede lanzarse en forma de contraconjuro. Al hacerlo, estarás usando la energía del sortilegio para interrumpir el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de otro personaje. Los contraconjuros funcionan aunque uno de los sortilegios sea divino y el otro arcano.

Funcionamiento de los contraconjuros: para usar un contraconjuro, debes seleccionar a un oponente como objetivo del mismo. Para ello, debes preparar una acción (pág. 160). Al hacerlo, decides no completar tu acción hasta que tu oponente lance un conjuro (aún podrás desplazarte tu velocidad normal, ya que preparar una acción se considera acción estándar).

Si el objetivo de tu contraconjuro intenta ejecutar un sortilegio, tendrás que realizar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + el nivel del conjuro); esta prueba se considera como una acción gratuita. Si tiene éxito, habrás logrado identificar el conjuro de tu oponente y podrás intentar contrarrestarlo (si la prueba resultara fallida, no podrías hacer nada de lo siguiente).

Para completar la acción, tendrás que ejecutar el conjuro correcto. Como regla general, un conjuro sólo puede contrarrestarse a sí mismo. Por ejemplo, una *bola de fuego* resulta efectiva para contrarrestar otra *bola de fuego*, pero no sirve contra ningún otro sortilegio, por mucho que se le parezca. Una *bola de fuego* no sirve para contrarrestar una *bola de fuego de explosión retardada* y viceversa. Si puedes lanzar el mismo conjuro que tu oponente y lo tienes preparado (si para tí fuera necesario), lo ejecutarás de forma ligeramente diferente para crear un efecto de contraconjuro. Si tu objetivo se encuentra dentro del alcance, ambos sortilegios se anularán automáticamente sin generar efecto alguno.

Contrarrestar conjuros metamágicos: las dotes metamágicas no se tienen en cuenta a la hora de determinar si un sortilegio puede o no ser

contrarrestado. Por ejemplo, una *bola de fuego* normal podría contrarrestar una *bola de fuego* maximizada (es decir, una *bola de fuego* mejorada con la dote metamágica de Maximizar conjuro) y viceversa.

Excepciones concretas: existen conjuros concretos que se contrarrestan unos a otros, especialmente cuando producen efectos diametralmente opuestos. Por ejemplo, puedes contrarrestar un sortilegio de *acelerar* con uno idéntico o con uno de *ralentizar*, o anular un *reducir persona* con un *agrandar persona*.

***Disipar magia* como contraconjuro:** puedes usar *disipar magia* para contrarrestar los conjuros de otro lanzador, sin necesidad de identificar el sortilegio que esté ejecutando. No obstante, *disipar magia* no siempre funciona cuando se intenta utilizar de este modo (consulta su descripción, en la pág. 233).

NIVEL DE LANZADOR

El poder de un conjuro suele depender de su nivel de lanzador, que por lo general suele ser equivalente a tu nivel de clase en la clase que estés utilizando para lanzar el conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 10d6); por tanto, un mago de 10.º nivel podrá lanzar una *bola de fuego* más poderosa que uno de nivel 5.º.

Puedes ejecutar un conjuro con un nivel de lanzador inferior al normal, pero éste ha de ser suficiente para que puedas lanzar el sortilegio en cuestión, y todos los efectos dependientes del nivel se calcularán en base al nivel elegido. Por ejemplo, Mialee, a 10.º nivel, puede lanzar una *bola de fuego* que inflija 10d6 puntos de daño hasta una distancia de 800'. Si quisiera lanzar una *bola de fuego* que infligiera menos daño, sólo tendría que ejecutarlo con un nivel de lanzador menor; sin embargo, su alcance también se reduciría en base al nivel de lanzador que escoja, que, además, no podrá ser inferior al 5.º (el nivel mínimo que un mago necesita para lanzar una *bola de fuego*).

En el caso de que un rasgo de clase, un poder concedido por un dominio u otra aptitud especial proporcionen un ajuste a tu nivel de lanzador, estos ajustes se aplican no sólo a los efectos basados en el nivel de lanzador (como el alcance, la duración y el daño infligido), sino también a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros de tu objetivo (consulta 'Resistencia a conjuros', pág. 177) y al nivel de lanzador utilizado en las pruebas para disipar conjuros (tanto en la prueba de disipar como en la CD de la prueba). Por ejemplo, un clérigo de 7.º nivel con el dominio Bien, lanza conjuros con el descriptor bueno como si fuera de 8.º nivel. Esto implica que su *castigo divino* inflige 4d8 puntos de daño; que tira 1d20+8 para superar la resistencia a conjuros con sus conjuros de Bien, y que su conjuro de *protección contra el mal* resiste el ser disipado como si hubiera sido lanzado por alguien de 8.º nivel.

FALLO DE CONJURO

Si intentas lanzar un conjuro de manera que no puedan cumplirse las condiciones exigidas por éste (alcance, área, etc.), la ejecución fallará y perderás el sortilegio. Si, por ejemplo, lanzas un *hechizar persona* sobre un perro, el conjuro fallará, porque un perro no es el tipo de objetivo adecuado para el conjuro.

Los conjuros también fallarán si se rompe tu concentración; y pueden fallar si llevaras puesta armadura al ejecutar un sortilegio con componentes somáticos (consulta la tabla 7–6: armadura y escudos, en la pág. 123).

RESULTADO DE UN CONJURO

Una vez que sabes qué criaturas (u objetos o zonas) resultan afectadas y si estas criaturas han tenido éxito en sus TS (en caso de que se permitan), puedes aplicar cualquier resultado que el conjuro produzca.

Muchos conjuros afectan a un tipo específico de criaturas. Así, *repeler sabandijas* mantiene alejadas a las sabandijas, y *calmar animales* puede tranquilizar a los animales y las bestias mágicas. Estos términos y otros similares se refieren a tipos de criatura específicos, definidos en el *Manual de monstruos*.

EFECTOS ESPECIALES DE CONJURO

Muchos efectos especiales de conjuro son tratados de acuerdo con la escuela de magia a la que pertenezcan. Por ejemplo, todas las quimeras ilusorias tendrán ciertos efectos en común (consulta 'Ilusión', en la pág. 173). En las secciones de las propias escuelas se detallan otros efectos especiales de conjuro.

Ataques: la descripción de algunos conjuros hace referencia al ataque. *Invisibilidad*, por ejemplo, se disipa cuando atacas a alguien estando bajo sus efectos. Todas las acciones ofensivas de combate, incluso aquellas que no logren infligir daño a sus oponentes (como desarmar o embestir) serán consideradas ataques. Los intentos de expulsar y reprender muertos vivientes también contarán como ataques. Todos los sortilegios que el oponente pueda resistir con un TS, que inflijan daño o que perjudiquen o estorben a su receptor también serán considerados ataques. *Convocar monstruo I* y otros sortilegios similares no cuentan como ataques porque el conjuro no causa daño alguno por sí solo.

Tipos de bonificadores: muchos conjuros conceden a quien los recibe bonificadores en las puntuaciones de característica, CA, ataques y demás atributos. Cada bonificador pertenece a un tipo que indica el modo en que es concedido. Por ejemplo, *armadura de mago* concede un bonificador de armadura a la CA, lo cual indica que el sortilegio crea una barrera tangible en torno a ti. Por el contrario, *escudo de la fe* te concede un bonificador de desvío a la CA, que sirve para apartar los ataques dirigidos contra ti (los tipos de bonificadores se tratan con mayor detalle en la *Guía del Dungeon Master*). La cuestión más importante en lo que se refiere a los tipos de bonificadores es que, por lo general, dos bonificadores del mismo tipo no pueden apilarse. Con excepción de los bonificadores de esquiva, casi todos los de circunstancia y los raciales, sólo funcionará el mejor bonificador de un mismo tipo (consulta 'Combinar efectos mágicos', más adelante). Este mismo principio se aplica también a los penalizadores: un personaje al que se apliquen dos o más penalizadores de un mismo tipo sólo sufrirá el peor de ellos.

Devolver la vida a los muertos: varios conjuros tienen el poder de devolver la vida a personajes que hayan muerto.

Cuando una criatura viva muere, su alma sale de su cuerpo, abandona el plano Material, recorre el plano Astral y se marcha a vivir al plano en que se encuentre su deidad. Si la criatura no adoraba a ningún dios, el alma marchará al plano correspondiente a su alineamiento. Devolver la vida a un muerto implica recuperar su alma y llevarla de nuevo hasta su cuerpo.

Pérdida de nivel: el paso de la vida a la muerte y de nuevo a la vida es una experiencia dolorosa para el alma de una criatura. Por tanto, todo el que sea devuelto a la vida normalmente perderá un nivel de experiencia durante el proceso. El nuevo total de PX de un personaje en esta situación estará a mitad de camino entre el mínimo exigido para su nuevo nivel y el mínimo exigido para el siguiente. Si el personaje era de 1.er nivel cuando murió, perderá 2 puntos de Constitución en lugar de perder un nivel.

Esta pérdida de nivel o de Constitución no puede ser reparada por medio de ningún sortilegio mortal, ni siquiera *deseo* o *milagro*. Un personaje revivido puede volver a obtener un nivel perdido ganando PX en nuevas aventuras, y un personaje revivido que fuese de 1.er nivel al morir podrá recuperar los puntos perdidos de Constitución mejorando esta característica cuando alcance un nivel que le permita mejorar una puntuación de característica.

Impedir la revivificación: los enemigos pueden dificultar que un personaje pueda regresar de entre los muertos. Quedarse con su cadáver impedirá que se pueda lanzar sobre él un conjuro de *revivir a los muertos* o de *resurrección* que le devuelva la vida. Ejecutar un sortilegio de *atrapar el alma* impedirá toda revivificación si ésta no es liberada previamente.

Revivificación contra la voluntad de la víctima: un alma no puede ser devuelta a la vida si ésta no desea regresar. Toda alma conoce el nombre, alineamiento y deidad tutelar (en caso de haberla) del personaje que esté intentado revivirla, y, por tanto, podría negarse a ser devuelta a la vida por él. Si, por ejemplo, muriese Alhandra (clase paladín) y su archienemigo, un sumo sacerdote de Nerull, dios de la muerte, se hiciera con su cadáver, lo más probable es que Alhandra no quisiera ser devuelta a la vida por él. Cualquier intento de revivirla llevado a cabo por el sacerdote fracasará automáticamente. Si el clérigo maligno quisiera devolver la vida a Alhandra para interrogarla, tendría que encontrar una forma de engañar a su alma, como embaucar a un clérigo bueno para que lo haga por él, y capturar a Alhandra cuando esté viva de nuevo.

COMBINAR EFECTOS MÁGICOS

Los conjuros y efectos mágicos suelen funcionar tal y como se indica en sus descripciones, sin importar qué otros sortilegios o efectos mágicos puedan estar funcionando en la misma zona o sobre un mismo receptor. Salvo en casos especiales, ningún conjuro afecta al modo en que funciona otro. Cuando un sortilegio genere un efecto específico en otros, el caso concreto será explicado en su descripción. No obstante, existen otras reglas generales que se aplican cuando varios conjuros o efectos mágicos operan en el mismo lugar.

Apilar efectos: los conjuros que conceden bonif.o penaliz. a las tiradas de ataque y daño, TS y demás atributos, no suelen apilarse unos con otros. Por

ejemplo, dos sortilegios de *bendecir* no dan a sus receptores el doble de beneficios que uno solo. Sin embargo, los dos conjuros seguirán funcionando a la vez; y si uno de ellos terminara antes, el otro continuaría funcionando hasta que expirase. Así mismo, dos *acelerar* no harían a una criatura el doble de rápida.

Lo más normal es que dos bonificadores de un mismo tipo no se apilen aunque procedan de conjuros diferentes (o de efectos que no sean sortilegios, consulta 'Tipos de bonificadores', más arriba). Por ejemplo, el bonif. de mejora a la Fuerza de un conjuro *fuerza de toro* no se apilará con el bonif. de mejora a la Fuerza concedido por el sortilegio *poder divino*. Usas solamente el que te conceda una mejor puntuación en Fuerza. Del mismo modo, un *cinturón de fuerza de gigante* te concederá un bonificador de mejora en la Fuerza, por lo que no podrá apilarse con el bonificador que se obtiene con un conjuro *fuerza de toro*.

Bonificadores con nombres diferentes: los bonificadores o penalizadores de dos conjuros diferentes podrán apilarse cuando sus efectos sean de tipo diferente. Por ejemplo, *bendecir* concede un bonificador +1 de moral en los tiros de salvación contra efectos de miedo y *protección contra el mal* concede un bonificador +2 de resistencia a las salvaciones contra conjuros lanzados por criaturas malignas. Un personaje que esté bajo estos dos conjuros obtendrá un bonificador +1 contra los efectos de miedo, un bonificador +2 contra los sortilegios ejecutados por criaturas malignas y un bonificador +3 contra los conjuros de *miedo* lanzados por criaturas malignas.

Cualquier bonificador sin nombre (por ejemplo, "bonificador +2" en lugar de "bonificador +2 de resistencia") podrá apilarse con cualquier otro bonificador, tenga nombre o no.

El mismo efecto presente más de una vez, pero con distinta fuerza: cuando dos o más conjuros idénticos estén funcionando en la misma zona o en el mismo objetivo, pero con distinta fuerza, sólo se aplicará el mejor de ellos. Por ejemplo, si un personaje sufriera un –4 a su Fuerza por un *rayo de debilitamiento*, y después sufriera un segundo *rayo de debilitamiento* que aplicase un –6, sólo sufriría este –6. No obstante, ambos conjuros estarán funcionando en el personaje. Si uno de los *rayos de debilitamiento* es disipado o su duración expira, el otro conjuro seguirá actuando (suponiendo que su duración no haya expirado todavía).

El mismo efecto con resultados diferentes: a veces, un mismo conjuro puede producir efectos diferentes cuando se aplica al mismo receptor más de una vez. Por ejemplo, una serie de sortilegios de *polimorfar* podrían transformar a una criatura en ratón, león y luego en caracol. En este caso, el último conjuro de la serie será el que prevalezca sobre los demás. Ninguno de los sortilegios anteriores habrá sido eliminado ni disipado, pero sus efectos serán irrelevantes cuando finalice el último conjuro de la serie.

Un efecto convierte a otro en irrelevante: a veces, un sortilegio puede hacer que uno anterior deje de ser relevante. Si, por ejemplo, un mago estuviera usando un *cambiar de forma* para adoptar forma de águila, podría ser transformado en pez de colores mediante un conjuro de *polimorfar*. Sin embargo, su sortilegio de *cambiar de forma* no se anularía y, dado que *polimorfar* no tiene efecto sobre las aptitudes especiales del receptor, el mago podría volver a usar *cambiar de forma* cuando quisiera para adoptar la forma que deseara. No obstante, si una criatura usando un *cambiar de forma* es petrificada con *de la carne a la piedra*, pasará a ser una estatua sin mente y, por tanto, su *cambiar de forma* no le servirá para escapar.

Varios efectos de control mental: a veces, un efecto mágico capaz de establecer un control mental puede hacer que otro efecto similar resulte irrelevante. Por ejemplo, un *inmovilizar persona* haría que cualquier otra forma de control mental resultara irrelevante, ya que impide moverse a su víctima. Por lo general, los controles mentales que no eliminen la capacidad de actuar de su recipiente no interferirán unos con otros. Por ejemplo, un individuo que hubiera recibido un conjuro de *geas/empeño* también podría convertirse en receptor de un *hechizar persona*. Sin embargo, la persona *hechizada* seguirá queriendo completar su empeño, y se negará a llevar a cabo cualquier orden que suponga un estorbo para su misión. En este caso, el conjuro de *geas/empeño* no niega el *hechizar persona*, pero reduce su eficacia, igual que lo haría la devoción no mágica hacia un empeño. Si una criatura está bajo el control mental de dos o más criaturas, tiende a obedecer a ambas lo mejor que pueda, y hasta donde permita cada uno de los efectos de control. Si la criatura controlada recibe a la vez dos órdenes contradictorias, quienes las hayan dado tendrán que realizar pruebas enfrentadas de Carisma para determinar a cuál de los dos obedece.

Conjuros con efectos opuestos: los conjuros que tengan efectos opuestos se aplican de forma normal, con todos sus bonificadores, penalizadores y cambios acumulándose en el orden en el que se vayan aplicando. Algunos conjuros se eliminan o contrarrestan completamente entre sí. Este efecto especial se indica en la descripción de los propios conjuros.

Efectos instantáneos: dos o más efectos mágicos con duraciones instantáneas se acumulan cuando afectan a un mismo objetivo. Por ejemplo, cuando dos *bolas de fuego* alcanzan a la misma criatura, ésta tendrá que realizar un TS para cada *bola de fuego* y sufrir el daño infligido por cada una de ellas según el resultado del tiro correspondiente. Si una misma criatura recibe dos conjuros de *curar heridas leves* en un mismo asalto, ambos funcionan con total normalidad.

DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

Los conjuros que están disponibles para los personajes se encuentran listados y descritos en el Capítulo 11: conjuros. La descripción de cada conjuro se presenta de una forma estándar. Cada categoría de información se define y explica a continuación.

NOMBRE

La primera línea de la descripción de todo conjuro es el nombre por el cual es generalmente conocido.

ESCUELA (SUBESCUELA)

Bajo el nombre del conjuro hay una línea que proporciona la escuela de magia y la subescuela (cuando sea apropiado) a la que pertenece ese conjuro.

Casi todos los conjuros pertenecen a una de las ocho escuelas de magia. Una escuela de magia es un grupo de sortilegios relacionados que funcionan de forma parecida. Un pequeño grupo de conjuros (*deseo, deseo limitado, marca arcana, permanencia* y *prestidigitación*) son universales y no pertenecen a ninguna escuela.

Abjuración

Las abjuraciones son conjuros protectores. Sirven para crear barreras físicas o mágicas, negar aptitudes mágicas o físicas, infligir daño a los intrusos e incluso desterrar a su objetivo a otro plano de existencia. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen *protección contra el mal, disipar magia, campo antimagia* y *destierro*. Si un conjuro de abjuración permanece activo a 10' o menos de otro durante 24 horas o más, los campos mágicos de ambos interfieren entre sí, generando unas fluctuaciones de energía apenas visibles. Para encontrar tales conjuros con la habilidad Buscar tienes un bonif. de circunstancia +4 a la tirada.

Cuando una abjuración crea una barrera capaz de mantener a raya a cierto tipo de criaturas, ésta no puede ser utilizada para empujarlas. Si fuerzas la barrera contra tales criaturas, podrás sentir una presión perceptible que empieza a ejercerse contra ella; si continuas aplicando presión, el sortilegio se romperá.

Adivinación

Los conjuros de adivinación te permiten averiguar secretos olvidados hace mucho, predecir el futuro, encontrar cosas ocultas y frustrar los conjuros que pudieran engañarte. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen *identificar, detectar pensamientos, clariaudiencia/clarividencia* y *visión verdadera*.

Muchos conjuros de adivinación tienen áreas en forma de cono (pág. 175). Estas se mueven contigo y se extienden hacia la dirección en que estés mirando. El cono limita el área que puedes examinar durante un asalto. Normalmente, estudiar una misma zona durante varios asaltos te permite obtener información adicional, según se indique en el texto descriptivo del conjuro.

Escudriñamiento: un conjuro de escudriñamiento crea un sensor mágico invisible que te envía información. Salvo que se indique lo contrario, el sensor tiene la misma agudeza de sentidos que tú. Este nivel de agudeza incluye cualquier conjuro o efecto que te tenga como objetivo (como *visión en la oscuridad* o *ver lo invisible*), pero no conjuros o efectos que emanen de ti (como *detectar el mal*). No obstante, el sensor es considerado como un órgano sensorial independiente y separado de los tuyos, por lo que funciona de manera normal aunque hayas sido cegado, ensordecido o hayas sufrido algún otro tipo de daño sensorial. Cualquier criatura con una puntación de Inteligencia de 12 o más puede darse cuenta de la presencia de un sensor realizando una prueba de Inteligencia con CD 20. El sensor puede ser disipado como si fuese un conjuro activo.

Un recubrimiento de plomo o una protección mágica (como *campo antimagia, indetectabilidad o mente en blanco*) bloquean un conjuro de escudriñamiento, y percibes que el conjuro está bloqueado y a causa de qué.

Conjuración

Cada sortilegio de conjuración pertenece a una de cinco subescuelas. Las conjuraciones traen a tu presencia manifestaciones de objetos, criaturas o alguna forma de energía (la subescuela de convocación), transportan realmente a criaturas de otro plano de existencia hasta el plano en que te encuentres (llamada), sirven para curar (curación), transportan criaturas u objetos a grandes distancias (teleportación) o crean objetos o efectos sacándolos de la nada (creación). Normalmente (pero no siempre) las criaturas que convoques obedecerán tus órdenes. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen: los diferentes sortilegios de *convocar monstruo*, *curar heridas leves*, *revivir a los muertos*, *teleportar* y *muro de hierro*. Una criatura u objeto que crees o transportes hasta ti por medio de un sortilegio de conjuración no puede aparecer dentro de otra criatura u objeto, ni tampoco flotando en medio de un espacio vacío. Debe aparecer en un espacio abierto y sobre una superficie capaz de soportarlo. La criatura u objeto también debe aparecer dentro del alcance del conjuro, pero no tiene por qué permanecer luego en él.

Convocación: un sortilegio de convocación trae en el acto a una criatura u objeto hasta el lugar que indiques. Cuando el conjuro finalice o sea disipado, la criatura convocada será enviada automáticamente de vuelta al lugar del que haya venido; sin embargo, los objetos convocados no volverán a su lugar de origen, a no ser que la descripción del conjuro especifique lo contrario. Las criaturas convocadas también desaparecen al morir o al quedar a 0 o menos puntos de golpe. Sin embargo, no estarán muertas de verdad, sino reformándose en un proceso de 24 horas de duración, durante el cual no podrán volver a ser convocadas.

Cuando finalice el conjuro que haya convocado a una criatura y ésta desaparezca, terminarán también los efectos de todos los sortilegios que ésta haya lanzado. Las criaturas convocadas no pueden usar ninguna aptitud innata de convocación que puedan tener, y se negarán a ejecutar ningún conjuro que les cueste PX o cualquier aptitud sortílega que les costaría PX si fuese un conjuro.

Creación: un conjuro de creación manipula la materia para crear un objeto o criatura en el lugar elegido por el lanzador (sujeto a los límites indicados más arriba). Si el sortilegio tiene una duración distinta de "instantánea", la creación se mantiene gracias a la magia, desapareciendo sin dejar rastro al expirar la duración del conjuro o ser éste disipado. Si el sortilegio tiene una duración instantánea, la criatura u objeto creado son dotados de forma mágicamente, pero su duración será indefinida y su existencia no dependerá de la magia.

Curación: ciertas conjuraciones divinas curan a las criaturas e incluso les devuelven la vida. Entre ellas se incluyen los conjuros de *curar*.

Llamada: un conjuro de llamada transporta a una criatura de otro plano de existencia hasta el plano en que te encuentres. El sortilegio concede a la criatura en cuestión la aptitud de un solo uso de regresar a su plano de origen, aunque el conjuro puede limitar las circunstancias en las que esto sea posible. Las criaturas a las que se llame morirán cuando se las mate; no desaparecerán y se reformarán, como sucedería si se las hubiera convocado (véase más atrás). La duración de un conjuro de llamada es instantánea, lo cual significa que la criatura llamada no puede ser disipada.

Teleportación: un conjuro de teleportación transporta a una o más criaturas u objetos a una gran distancia. Los conjuros más poderosos pueden cruzar los límites entre los planos. A diferencia de los conjuros de convocación, en este caso el transporte es en un sentido, y no puede ser disipado (salvo que se indique lo contrario). La teleportación es un viaje instantáneo a través del plano Astral. Cualquier cosa que bloquee el viaje astral también bloquea la teleportación.

ENCANTAMIENTO

Los conjuros de encantamiento afectan a las mentes de los demás, influyendo en su comportamiento o controlándolo. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen: *hechizar persona* y *sugestión*.

Todos los encantamientos son conjuros enajenadores. Existen dos tipos de encantamientos que te permiten influir en la criatura objetivo.

Compulsión: estos conjuros obligan a su receptor a actuar de una forma o cambian el funcionamiento de su mente. Algunos de estos conjuros determinan las acciones del receptor o los efectos que sufrirá, otros te permiten determinarlas personalmente en el momento del lanzamiento y otros te conceden un control continuo sobre el receptor.

Hechizo: estos conjuros cambian la opinión que el receptor tiene sobre ti; normalmente, le hacen verte como a un buen amigo.

Evocación

Los conjuros de evocación manipulan la energía o abren una fuente de poder invisible para que se produzca el efecto deseado. De hecho, crean algo a partir de la nada. Muchos de estos sortilegios generan efectos espectaculares y pueden infligir gran cantidad de daño. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen: *proyectil mágico*, *bola de fuego* y *rayo relampagueante*.

Ilusión

Los conjuros de ilusión engañan a los sentidos y las mentes de los demás. Hacen que la gente vea cosas que no están presentes, ignoren otras que tienen delante, escuchen ruidos imaginarios o recuerden cosas que nunca han sucedido. Las sortilegios más representativos de la escuela incluyen *imagen silenciosa*, *invisibilidad* y *velo*. Existen cinco tipos de ilusiones: engaños, fantasmagorías, pautas, quimeras y sombras.

Engaño: un conjuro de engaño cambia la forma en que los sentidos perciben al receptor, haciendo que parezca distinto a la vista, el tacto, el gusto, el olfato o el oído, o incluso haciendo que parezca desaparecer.

Fantasmagoría: un conjuro de fantasmagoría crea una imagen mental que normalmente sólo puede ser percibida por el lanzador y el receptor (o receptores) del sortilegio. La impresión (mental y personalizada) sólo estará presente en las mentes de sus receptores, y no será una percepción falsa ni algo que pueda verse realmente. Las terceras personas que vean o examinen la escena no verán la fantasmagoría. Todas las fantasmagorías son conjuros enajenadores.

Pauta: al igual que una quimera, la pauta crea una imagen que otros pueden ver, pero también afecta a las mentes de aquellos que la vean o se encuentren en su interior. Todas las pautas son conjuros enajenadores.

Quimera: un conjuro de quimera crea una sensación falsa. Todos los que la presencien percibirán la misma cosa, no su propia versión ligeramente distinta del efecto (no se trata de una impresión mental personalizada). Las quimeras no pueden hacer que una cosa parezca ser otra. Las que incluyan efectos audibles no podrán duplicar una forma de hablar inteligible, a no ser que la descripción del conjuro especifique lo contrario. Si el sortilegio permite duplicar un habla inteligible, tendrá que ser en un idioma que conozcas. Si intentas duplicar un idioma que no sabes hablar, de la imagen sólo surgirá un galimatías. Así mismo, no puedes crear una copia visual de algo a no ser que conozcas su aspecto.

Como las quimeras y los engaños (véase más arriba) son irreales, no pueden producir efectos reales, como hacen las ilusiones de otro tipo. No pueden infligir daño ni a objetos ni a criaturas, soportar peso, servir de alimento ni ofrecer protección contra los elementos. Por tanto, estos conjuros resultan de utilidad para confundir o retrasar a los enemigos, pero no sirven para atacarles directamente. Por ejemplo, podría usarse un conjuro de *imagen silenciosa* para crear una cabaña ilusoria, pero ésta no ofrecería protección alguna contra la lluvia.

La CA de una quimera es igual a 10 + su modificador de tamaño.

Sombra: un conjuro de sombra crea algo parcialmente real a partir de energía de otra dimensión. Las ilusiones de este tipo pueden tener efectos reales. El daño infligido por una ilusión de sombra es real.

Tiros de salvación e ilusiones (descreer): normalmente, las criaturas que se topan con un efecto de esta escuela no tienen derecho a realizar un TS para advertir que se trata de una ilusión hasta haberlo estudiado detenidamente o haber interaccionado de algún modo con él. Por ejemplo, si un grupo de aventureros se acerca a una sección ilusoria de un suelo, el personaje que vaya en cabeza sólo tendrá derecho a un TS si se detiene y examina la superficie en cuestión o si toca el suelo con un objeto sólido.

Un TS con éxito contra una ilusión revela que es falsa, pero las quimeras o fantasmagorías seguirán estando presentes como perfiles traslúcidos. Por ejemplo, un personaje que logre salvarse contra una quimera de una superficie ilusoria, sabrá que el "suelo" no es seguro o podrá ver lo que haya debajo de él (siempre que la luz lo permita), pero también seguirá viendo la quimera en cuestión.

Un fallo en el TS indica que el personaje no advierte que algo está mal. Un personaje no necesitará realizar su TS si se le presentan pruebas que demuestren a todas luces la falsedad de una ilusión: si alguien cae a un pozo a través de una sección ilusoria del suelo, sabrá que algo va mal; igual que le pasará a un personaje que dedique unos cuantos asaltos a observar una misma ilusión. Cuando un espectador "descrea" con éxito una ilusión y lo comunique a otros espectadores, éstos obtendrán un bonificador +4 en sus TS.

Nigromancia

Los conjuros nigrománticos manipulan el poder de la muerte, la muerte viviente y la vida. Gran parte de los sortilegios de esta escuela tienen que ver con las criaturas muertas vivientes. Los conjuros más representativos de nigromancia incluyen *causar miedo*, *reanimar a los muertos* y *dedo de la muerte*.

Transmutación

Los conjuros de transmutación cambian las propiedades de alguna criatura, cosa o condición. Los conjuros más representativos de la escuela incluyen *agrandar persona*, *reducir persona*, *polimorfar* y *cambiar de forma*.

[DESCRIPTOR]

Cuando sea adecuado, en la misma línea que la escuela y la subescuela aparece un descriptor que clasifica aún más el conjuro. Algunos sortilegios tienen más de un descriptor.

Los descriptores son: ácido, agua, aire, bueno, caótico, electricidad, enajenador, frío, fuego, fuerza, dependiente del idioma, legal, luz, maligno, miedo, muerte, oscuridad, sónico y tierra.

La mayoría de descriptores no afectan al juego por sí mismos, pero rigen el modo en que el conjuro se relacionará con otros conjuros, con las aptitudes especiales, con las criaturas insólitas, con los alineamientos, etc.

Un conjuro dependiente del idioma usa como medio un idioma comprensible. Por ejemplo, una *orden imperiosa* ejecutada por un clérigo fallará si su objetivo no entiende lo que diga el lanzador, ya sea por no conocer el idioma hablado por el clérigo o porque el ruido de fondo le impida escuchar sus palabras.

Un efecto enajenador sólo funciona contra criaturas con una puntuación de Inteligencia de 1 o mayor.

NIVEL

La siguiente línea de la descripción de un conjuro proporciona su nivel, un número entre 0 y 9 que define el poder relativo del sortilegio. Este número va precedido por una abreviatura de la clase cuyos miembros pueden lanzar el conjuro. La entrada de 'nivel' también indica si el sortilegio es un conjuro de dominio y, en este caso, de qué dominio y su nivel en él. El nivel de un conjuro afecta a la CD de cualquier salvación permitida contra sus efectos.

Por ejemplo, el 'nivel' indicado para *inmovilizar persona* es "Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 3". Esto quiere decir que es un conjuro de 2.º nivel para los bardos, de 2.º nivel para los clérigos, y de 3.^er^ nivel para los hechiceros y magos. La entrada 'nivel' para *vestidura mágica* es "Clr 3, Fuerza 3, Guerra 3". Esto quiere decir que es un conjuro de 3.^er^ nivel para los clérigos, de 3.^er^ nivel del dominio de Fuerza, y de 3.^er^ nivel del dominio de Guerra.

Los nombres de las clases lanzadoras de conjuros se abrevian del siguiente modo: bardo Brd, clérigo Clr, druida Drd, explorador Exp, hechicero Hcr, mago Mag, paladín Pld.

Los dominios a los que puede estar asociado un conjuro incluyen Agua, Aire, Animal, Bien, Caos, Curación, Destrucción, Fuego, Fuerza, Guerra, Ley, Magia, Mal, Muerte, Protección, Saber, Sol, Suerte, Superchería, Tierra, Vegetal y Viaje.

COMPONENTES

Los componentes de un conjuro son aquellas cosas que debes hacer o tener para poder lanzarlo. La línea "Componentes" de un sortilegio incluye abreviaturas que indican el tipo de componentes que posee. Los componentes concretos (materiales, focos o de PX) se indican al final del texto descriptivo. Normalmente no tendrás que preocuparte por los componentes, pero éstos se tendrán en cuenta cuando, por la razón que sea, no puedas usar un material o foco o éstos resulten muy caros.

Verbal (V): un componente verbal es un ensalmo que debe pronunciarse. Para poder utilizarlo, debes ser capaz de hablar con voz potente. Estar amordazado o bajo los efectos de un conjuro de *silencio* echará a perder tu ensalmo (y, por tanto, también el conjuro). Un lanzador que haya quedado ensordecido tendrá un 20% de posibilidades de fallar la ejecución de todo sortilegio con componente verbal que intente lanzar.

Somático (S): un componente somático es un movimiento exacto, llevado a cabo con la mano u otra parte del cuerpo. Para poder utilizar este componente, debes tener libre al menos una mano.

Material (M): un componente material es una o más sustancias físicas u objetos que quedan destruidos por las energías mágicas durante el lanzamiento de un conjuro. Si no se indica un precio para el componente de un conjuro, es que no tiene importancia. No tienes que perder tiempo recogiendo aquellos materiales que carezcan de precio; se dará por supuesto que obran en tu poder, siempre y cuando dispongas de una bolsa para componentes de conjuro.

Foco (F): un componente de foco es un accesorio. Al contrario que con los componentes materiales, los focos no se consumen al lanzarse el conjuro, y pueden volver a utilizarse. Como con los componentes materiales, el precio de los focos no tiene importancia cuando no se indica; se supondrá que obra en tu poder, siempre que dispongas de una bolsa para componentes de conjuro.

Foco divino (FD): un foco divino es un componente de conjuro dotado de significado espiritual. Para los clérigos o paladines, el foco divino es el símbolo sagrado de su religión. Para un clérigo maligno, el símbolo sacrílego es el foco divino. Druidas y exploradores usan por defecto una ramita de muérdago o un poco de acebo como foco divino. Si en la línea de componente apareciera "F/FD" o "M/FD", la versión arcana del sortilegio tendría un componente de foco o material (la abreviatura antes de la barra) y la versión divina tendría siempre uno de foco divino (la abreviatura tras la barra).

Coste en PX (PX): algunos conjuros poderosos (como *deseo*, *comunión*, *milagro*) te obligan a gastar puntos de experiencia (PX). Ningún conjuro, ni siquiera *restablecimiento*, te ayudará a recuperar los PX perdidos de este modo. No podrás gastar tantos PX como para perder un nivel, y no podrás ejecutar un sortilegio en caso de no tener PX suficientes. No obstante, si obtienes suficientes PX como para adquirir un nuevo nivel, puedes emplearlos inmediatamente en el lanzamiento de un conjuro en lugar de quedártelos para subir de nivel. Los PX se tratan del mimo modo que un componente material: se gastan en cuanto ejecutes el sortilegio, tengas o no éxito en el lanzamiento.

TIEMPO DE LANZAMIENTO

La mayoría de los conjuros tienen un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar. Otros requieren 1 asalto o más, mientras que unos pocos necesitan sólo una acción gratuita. El Capítulo 8: combate, describe la diferencia entre estos tipos de acciones.

Un conjuro que necesite 1 asalto para ser lanzado es una acción de asalto completo. Empieza a surtir efecto justo antes de tu turno en el asalto siguiente al que hayas iniciado el lanzamiento. Una vez hayas completado la ejecución, podrás actuar con normalidad.

Un conjuro cuyo lanzamiento exija 1 minuto empezará a surtir efecto justo antes de llegar tu turno 1 minuto más tarde (y tu personaje estará lanzando un sortilegio como acción de asalto completo durante los 10 asaltos que tarde en llegar ese momento, tal y como se indica en los tiempos de lanzamiento de 1 asalto). Estas acciones deben ser consecutivas y e ininterrumpidas, o el conjuro falla automáticamente.

Cuando comienzas a lanzar un conjuro que precisa 1 asalto o más para su lanzamiento, debes continuar manteniendo la concentración desde el asalto actual hasta (como mínimo) justo antes de tu turno en el siguiente asalto. Si pierdes la concentración antes de que se haya completado el lanzamiento, pierdes el conjuro. Un conjuro con un tiempo de lanzamiento de una acción gratuita (como *caída de pluma*) no cuenta en cuanto al límite normal de un conjuro por asalto. No obstante, sólo puedes lanzar uno de estos conjuros por asalto. Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción gratuita no provoca ataques de oportunidad.

Todas las decisiones que afecten al conjuro (alcance, objetivo, área, efecto, versión, etc.) tendrás que tomarlas en el momento en que el conjuro produzca sus efectos. Por ejemplo, cuando lances un sortilegio de *convocar monstruo*, no tendrás que elegir el lugar en que quieres que aparezca la criatura (e incluso, qué monstruo estás convocando) hasta que el conjuro produzca su efecto en el asalto siguiente a comenzar el lanzamiento.

ALCANCE

El alcance de un conjuro indica lo lejos que podrá llegar desde donde estés, tal y como indique la línea 'Alcance' de su descripción. El alcance de un conjuro indica la distancia máxima desde su lanzador a la que puede tener lugar el efecto, además de la distancia máxima a la que aquél podrá situar el punto de origen del sortilegio. Toda porción del área del conjuro que exceda el alcance del mismo se perderá directamente. Los alcances estándar incluyen los siguientes:

Personal: el conjuro sólo te afecta a ti.

Toque: debes tocar un objeto o criatura para que sea afectada por el conjuro. Un conjuro de toque que inflija daño puede producir un impacto crítico igual que un arma. Un conjuro de toque produce una amenaza de crítico con una tirada natural de 20, e inflige doble daño con un impacto crítico con éxito. Algunos conjuros de toque, como *teleportar* o *caminar sobre las aguas* te permiten tocar a varios objetivos. Puedes tocar tantos objetivos voluntarios como puedas alcanzar como parte del lanzamiento, pero todos los objetivos del conjuro deben ser tocados en el mismo asalto en que termines de lanzar el sortilegio.

Corto: el conjuro llegará hasta 25' de distancia desde donde estés. El alcance máximo se incrementará en 5' por cada dos niveles (completos) de lanzador (30' a nivel de lanzador 2.º, 35' a nivel de lanzador 4.º, etc.).

Intermedio: el conjuro llegará hasta 100' + 10' por nivel de lanzador.

Largo: el conjuro llegará hasta 400' + 40' por nivel de lanzador.

Ilimitado: el conjuro llegará a cualquier lugar del mismo plano de existencia en el que se esté.

Alcance expresado en pies: algunos conjuros carecen de una categoría estándar de alcance; sólo disponen de un valor expresado en pies.

DIRIGIR UN CONJURO

Dependiendo del tipo de conjuro que ejecutes, tendrás que elegir a quién afectará o en qué lugar tendrá su origen. La siguiente línea en la descripción de un conjuro define su objetivo (u objetivos), su efecto o su área, según lo apropiado.

Uno o varios objetivos: algunos conjuros, como *hechizar persona*, poseen uno o varios objetivos. Podrás lanzar tales sortilegios directamente sobre criaturas u objetos, tal y como se defina en el propio conjuro. Deberás ser capaz de ver o tocar al objetivo y tendrás que escoger específicamente a este último. Por ejemplo, no podrás lanzar un *proyectil mágico* (que siempre acierta su objetivo) contra un grupo de bandidos dándole instrucciones de golpear "a su líder". Para poder alcanzar al líder, deberás poder verlo e identificarlo (o imaginar quién podría ser y tener un poco de suerte). No obstante, no estás obligado a elegir tu objetivo hasta el momento en que finalices el lanzamiento del conjuro.

Si el objetivo del conjuro eres tú mismo (la descripción del conjuro tiene una línea que indica "Objetivo: tú"), no tendrás derecho a realizar TS y no se aplica la resistencia a conjuros. En estos conjuros las líneas 'Tiro de salvación' y 'Resistencia a conjuros' se han omitido.

Algunos conjuros te restringen sólo a objetivos voluntarios. Declararse como objetivo voluntario es algo que puede hacerse en cualquier momento (incluso aunque estés desprevenido o no sea tu turno). Las criaturas inconscientes son consideradas automáticamente voluntarias, aunque un personaje que esté inmovilizado o indefenso pero consciente (como alguien atado, aterrado, aturdido, paralizado, participando en una presa o sujeto) no se considera de manera automática un objetivo voluntario.

Algunos conjuros, como *esfera flamígera* o *arma espiritual* te permiten redirigir el efecto a nuevos objetivos o zonas después de lanzar el sortilegio. Redirigir un conjuro es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

Efecto: algunos conjuros, como los de *convocar monstruo*, crean o convocan criaturas en lugar de afectar a cosas ya presentes. Como lanzador, tendrás que elegir el lugar en que aparecerán tales seres, ya sea viéndolo o definiéndolo (como al decir "la *plaga de insectos* aparecerá 20' dentro del área de oscuridad en la que se están ocultando las nagas"). El alcance determina lo lejos que puede tener lugar un efecto; no obstante, si el efecto es móvil (un monstruo convocado, por ejemplo), puede desplazarse sin importar el alcance del conjuro.

Expansión: algunos efectos (principalmente nubes y nieblas) se expanden desde su punto de origen, que debe ser una intersección del tablero. Estos efectos podrán doblar esquinas y extenderse a zonas que no puedas ver. Calcula hasta dónde llegan según la distancia que recorran realmente, teniendo en cuenta los giros que lleve a cabo el efecto del conjuro. Cuando determines la distancia para efectos de expansión, calcula dando la vuelta a los muros, no atravesándolos. Como sucede con el movimiento, no traces diagonales a través de las esquinas. Como lanzador, debes designar el punto de origen de un efecto de este tipo, pero no necesitas disponer de línea de efecto (ver más adelante) con todas las partes del mismo. Ejemplo: *niebla de obscurecimiento.*

Rayo: algunos efectos son considerados rayos (por ejemplo, *rayo de debilitamiento*). Al lanzarlos, dirigirás el rayo como si fuera un arma de ataque a distancia, aunque, normalmente, llevarás a cabo un ataque de toque a distancia en lugar de un ataque a distancia normal. Al igual que sucede con las armas de ataque a distancia, puedes disparar hacia la oscuridad o contra una criatura invisible con la esperanza de alcanzar a tu oponente. No tendrás por qué ver a la criatura blanco para intentar alcanzarla, al contrario de lo que sucede con los conjuros con un objetivo. Sin embargo, las criaturas y obstáculos que haya en medio podrían bloquear tu línea de visión o proporcionar cobertura a la criatura a la que estuvieras apuntando.

Cuando un conjuro de este tipo posea duración, se trata de la duración del efecto causado, no del período de tiempo que permanezca el rayo en sí.

Si un conjuro de rayo inflige daño, puedes lograr un impacto crítico tal y como si fuese un arma. Un conjuro de rayo produce una amenaza de crítico con una tirada natural de 20, e inflige doble daño con un impacto crítico con éxito.

Área: algunos conjuros afectan a un área. A veces, un sortilegio describe un área definida especialmente, pero lo más normal es que ésta se encuentre entre las categorías descritas a continuación.

Independientemente de la forma del área, como lanzador eliges dónde comenzará el conjuro, pero por lo demás no puedes controlar qué criaturas u objetos resultarán afectados por él. El punto de origen de un conjuro siempre debe ser una intersección del tablero. Cuando determines si una criatura en concreto está dentro del área de un sortilegio, cuenta la distancia desde el punto de origen en casillas, tal y como si estuvieses moviendo a un personaje o determinando el alcance de un ataque a distancia. La única diferencia es que en lugar de contar desde el centro de una casilla hasta el centro de la siguiente, cuentas de una intersección a otra. Puedes contar en diagonal, pero recuerda que cada segunda casilla contada en diagonal cuenta como dos casillas de distancia. Si el extremo más alejado de una casilla está dentro del área de un conjuro, cualquier cosa en esa casilla estará en el área. Si el área del conjuro sólo toca el borde más próximo de la casilla, cualquier cosa que esté en ella no resulta afectada por el sortilegio.

Emanación, expansión o explosión: la mayoría de los conjuros que afectan un área funcionan como una emanación, una expansión o una explosión. En cada caso, eliges el punto de origen del conjuro, y calculas los efectos desde allí.

Un conjuro de emanación funciona como un conjuro de explosión (véase a continuación), salvo en que el efecto continua irradiando desde el punto de origen durante la duración del conjuro. La mayoría de las emanaciones son conos o esferas. Ejemplo: *detectar magia.*

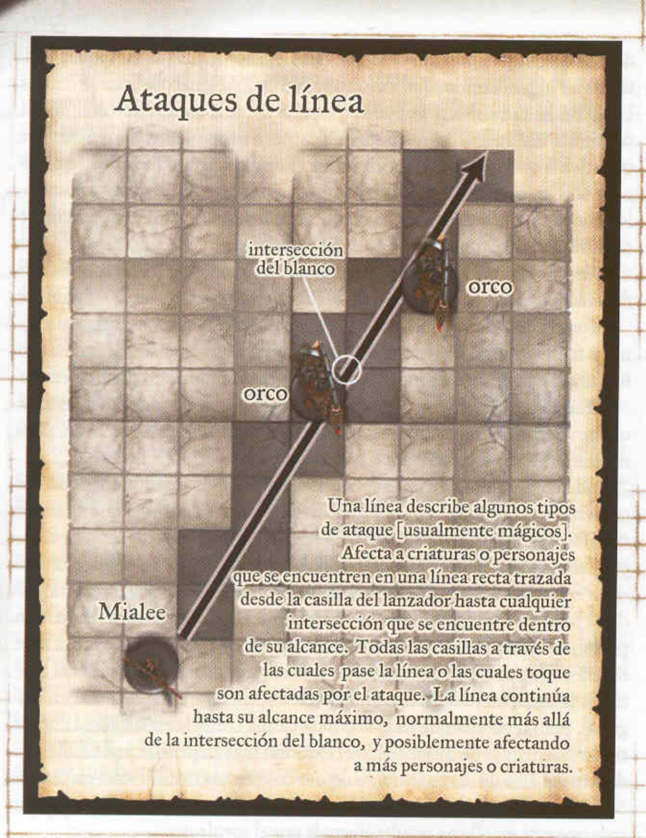
Un conjuro de expansión funciona como un conjuro de explosión (véase a continuación), pero puede doblar esquinas. Como lanzador, seleccionas el punto de origen y el sortilegio se expande hasta cubrir cierta distancia en todas direcciones. Calcula la distancia según la distancia recorrida realmente, contando los giros que lleve a cabo el efecto del conjuro. Ejemplo: *bola de fuego.*

Un conjuro de explosión afecta a cualquier cosa dentro de su área, incluyendo a las criaturas que no puedas ver. Si, por ejemplo, designaras un cruce de dos pasillos como punto de origen de un *disipar magia*, el conjuro explotaría en las cuatro direcciones, probablemente afectando a criaturas que no pudieras ver por estar tras las esquinas. No puede afectar a criaturas que tengan cobertura total con respecto al punto de origen (en otras palabras, el efecto no dobla esquinas). La forma habitual para un efecto de explosión es una esfera, pero algunos conjuros de este tipo se describen específicamente como conos. El área de una explosión define la distancia hasta la que se extiende desde el punto de origen. Ejemplo: *castigo divino.*

Cilindro, cono, esfera o línea: la mayoría de los conjuros que afectan un área tienen una forma determinada, entre las cuales están las de cilindro, cono, esfera y línea. Cuando lances un conjuro con forma de cilindro, eliges el punto de origen del sortilegio. Este punto es el centro de un círculo horizontal, desde donde el efecto del conjuro descenderá formando un cilindro. Un conjuro con forma de cilindro ignora cualquier obstrucción en el interior de su área. Ejemplo: *descarga flamígera.*

Un conjuro con forma de cono avanza desde donde te halles hacia la dirección designada ocupando un cuarto de círculo. El cono empezará en un punto situado en cualquier esquina de tu casilla y se irá ensanchando a medida que avance. La mayoría de los conos son también emanaciones o explosiones (ver más arriba), por lo que no pueden doblar esquinas. Ejemplo: *cono de frío.*

Un conjuro con forma de esfera se expande desde su punto de origen para llenar un área esférica. Las esferas pueden ser emanaciones, expansiones o explosiones. Ejemplo: *globo de invulnerabilidad.*



Criaturas: un conjuro con este tipo de área (como los sortilegios dirigidos) afecta directamente a criaturas, pero éstas han de encontrarse dentro de algún tipo de área en lugar de ser seleccionadas individualmente. El área puede ser una explosión esférica (como en el conjuro *dormir*), una explosión en forma de cono (como en *miedo*) o tener otra forma.

Muchos sortilegios afectan a "criaturas vivas", conjunto que englobaría a criaturas de todo tipo excepto constructos y muertos vivientes. *Dormir*, por ejemplo, afecta sólo a criaturas vivas. Si lanzas el conjuro contra un grupo de gnolls y esqueletos, el conjuro ignorará a los segundos y afectará a los primeros. Los esqueletos no contarán como criaturas afectadas.

Objetos: un conjuro con este tipo de área afecta a los objetos que se hallen dentro del área que selecciones (igual que se explica en 'Criaturas', pero afectando a objetos).

Otra: un conjuro puede tener un área única, tal y como se defina en su descripción.

Moldeable (Mo): cuando en un área o efecto se indique "(Mo)", significa que podrás moldear el conjuro. Un efecto o área moldeable no podrá tener ninguna dimensión con menos de 10'. Muchos efectos y áreas se describen como cubos para facilitar el modelar formas irregulares. Los volúmenes tridimensionales suelen ser necesarios para definir efectos y áreas aéreos o subacuáticos.

Línea de efecto: una línea de efecto es un camino recto y sin obstáculos, que indica qué puede resultar afectado por un conjuro. Una línea de efecto queda cancelada por una barrera sólida. Es como la línea de visión de las armas de ataque a distancia, pero no resulta bloqueada por la niebla, la oscuridad, y demás factores que limiten la vista normal.

Como lanzador, debes tener una línea de efecto despejada hasta cualquier criatura que quieras afectar con el conjuro, o hasta el espacio en que desees crear el efecto del mismo (como al conjurar un monstruo). Debes tener una línea de efecto despejada hasta el punto de origen de cualquier sortilegio ejecutado (como por ejemplo, con el punto central de una *bola de fuego*). En los conjuros de cilindro, cono, emanación y explosión, el sortilegio sólo afectará a las áreas, criaturas u objetos que estén en línea de efecto respecto a su origen (el punto central de una explosión esférica, el punto inicial de una explosión en forma de cono, el círculo de un cilindro o los puntos de origen de una emanación o una explosión).

Una barrera por lo demás sólida pero que tenga un agujero que mida, como mínimo, un pie cuadrado no bloqueará la línea de efecto de un conjuro. Tal abertura hará que una extensión de 5' de pared no siga considerándose una barrera en lo que se refiera a la línea de efecto de un conjuro.

DURACIÓN

La línea 'Duración' de un conjuro te indica cuánto tiempo dura la energía mágica del sortilegio.

Duraciones cronometradas: muchas duraciones están medidas en asaltos, minutos, horas, etc. Cuando expira el tiempo, la magia desaparece y el conjuro finaliza. Si la duración de un sortilegio fuera variable (como en el caso de *palabra de poder aturdidor*, por ejemplo), el DM realizaría en secreto la tirada.

Instantáneo: la energía del conjuro viene y se va en el instante en que se ejecuta el conjuro, aunque sus consecuencias podrían ser más duraderas. Por ejemplo, *curar heridas leves* sólo dura un instante, pero sus efectos curativos no terminan ni desaparecen.

Permanente: la energía permanecerá mientras lo haga el efecto. Esto significa que el sortilegio será vulnerable a *disipar magia*. Ejemplo: *página secreta*.

Concentración: el conjuro durará mientras te concentres en él. Concentrarse para mantener un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Cualquier cosa que pueda romper tu concentración al ejecutar un sortilegio también la romperá mientras lo estés manteniendo, poniendo fin al efecto. No podrás lanzar un conjuro mientras te estés concentrando en otro. A veces, un sortilegio permanece un breve tiempo cuando dejas de concentrarte en él. Por ejemplo, el conjuro de *pauta hipnótica* tiene una duración de 'Concentración + 2 asaltos'. En este caso el conjuro continuará surtiendo efecto durante el tiempo indicado desde que dejes de concentrarte, pero no más. Cuando no se trate de un sortilegio de este tipo, tendrás que concentrarte para mantener su efecto; sin embargo, no podrás mantener ningún conjuro más allá de la duración indicada. Si un objetivo se mueve fuera de alcance, el conjuro reacciona del mismo modo que si se rompe la concentración.

Receptores, efectos y áreas: si el conjuro afecta directamente a criaturas (como, por ejemplo, *hechizar persona*) su resultado acompañará a las criaturas receptoras del mismo hasta que expire su duración. Si el conjuro crea un efecto, éste permanecerá hasta finalizar la duración. El efecto podría moverse (por ejemplo, un monstruo convocado podría perseguir a sus enemigos) o quedarse quieto. Un efecto de este tipo puede ser destruido antes de expirar su duración (por ejemplo, una *nube brumosa* puede ser dispersada por el viento). Si el conjuro afectara a un área (como hace el de *silencio*), el sortilegio permanecerá en ella mientras dure el efecto: las criaturas se convertirán en receptoras cuando entren en el área en cuestión, y dejarán de serlo cuando salgan de ella.

Conjuros de toque y retener una descarga: en la mayoría de los casos, si no descargas un conjuro de toque en el asalto en que lo lances, podrás retenerlo (posponer su descarga) indefinidamente. Mientras lo hagas, puedes seguir realizando ataques de toque un asalto tras otro. Si lanzas otro conjuro, el conjuro de toque que estés reteniendo se disipa.

Algunos conjuros de toque, como *teleportar* y *caminar sobre las aguas* te permiten tocar a varios objetivos como parte del conjuro. No puedes retener la descarga de un conjuro de este tipo; debes tocar a todos los objetivos del sortilegio en el mismo asalto en que termines de lanzarlo.

Descarga: unos cuantos conjuros tienen una duración establecida o permanecen hasta ser desencadenados o descargados. Por ejemplo, una *boca mágica* espera a ser desencadenada, y el conjuro finaliza cuando la boca comunica su mensaje.

(D) Deshacer: si la línea 'Duración' termina en '(D)', podrás deshacer el conjuro a voluntad. Debes estar dentro del alcance del efecto y pronunciar las palabras necesarias para ello, que suelen ser una forma modificada del componente verbal del conjuro. Si el sortilegio carece de componente verbal, puedes deshacerlo con un gesto. Deshacer un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Un sortilegio que dependa de la concentración se deshará por su propia naturaleza sin que ello requiera una acción, pues todo lo que necesitas hacer es dejar de concentrarte durante tu turno.

TIRO DE SALVACIÓN

La mayoría de los conjuros dañinos permiten a la criatura afectada un TS para evitar parte o la totalidad de los efectos. La línea 'Tiro de salvación' de la descripción de un sortilegio define el tipo de TS permitido por el conjuro e indica cómo funcionan los TS contra el sortilegio.

Niega: el conjuro no surte efecto en una criatura afectada que tenga éxito en su TS.

Parcial: el conjuro causa un efecto en su receptor, como la muerte. Tener éxito en un TS indica que tiene lugar un efecto inferior (como sufrir daño en lugar de morir).

Mitad: el conjuro inflige daño, y tener éxito en un TS reduce el daño sufrido a la mitad (redondeado a la baja).

Ninguno: no se permite TS.

Descreer: un TS con éxito permite ignorar el efecto.

(Objeto): el conjuro puede ser lanzado sobre objetos, que sólo tendrán derecho a TS en caso de ser mágicos o de estar 'atendidos' (sujetos, transportados o puestos) por una criatura que se esté resistiendo al sortilegio; en este caso, el objeto obtendrá el bonificador de salvación de la criatura, siempre y cuando sea mayor que el suyo propio ('Objeto' no indica que el conjuro pueda lanzarse solamente sobre objetos; algunos sortilegios de este tipo pueden ejecutarse sobre criaturas u objetos). Los bonificadores de salvación de un objeto mágico son iguales a 2 + la mitad de su nivel de lanzador.

(Inofensivo): este conjuro suele resultar beneficioso, no perjudicial, pero la criatura objetivo puede intentar un TS, si no desea ser objeto del mismo.

CS del TS: un TS contra un conjuro tendrá una CD de 10 + el nivel del conjuro + el bonificador en la característica pertinente (Inteligencia para un mago, Carisma para un bardo o un hechicero o Sabiduría para un clérigo, druida, explorador o paladín). El nivel del conjuro puede variar dependiendo de tu clase. Por ejemplo, *trampa de fuego* es un conjuro de 2.° nivel para un druida, pero para un mago o hechicero es de 4.°. Usa siempre el nivel de conjuro aplicable a tu clase.

Tener éxito en un TS: una criatura que logre salvarse contra un conjuro que no tenga efectos físicos evidentes sentirá una fuerza hostil o un hormigueo, pero no podrá deducir la naturaleza exacta del ataque. Por ejemplo, si lanzas en secreto *hechizar persona* contra una criatura y su TS tiene éxito, la víctima sabrá que alguien ha usado magia contra ella, pero no sabrá que has sido tú ni qué intentabas hacer. De un modo similar, cuando una criatura logre salvarse de un conjuro dirigido (como *hechizar persona*), sentirás que el sortilegio ha fracasado. Un lanzador no sentirá qué criaturas han tenido éxito en sus TS contra conjuros de efecto y de área.

Fallos y éxitos automáticos: un 1 natural (el d20 indica 1) en un TS siempre es un fallo, y el conjuro puede causar daño a los objetos expuestos a él (consulta 'Objetos supervivientes tras un TS'). Un 20 natural (el d20 muestra un 20) siempre es un éxito.

Fallar voluntariamente un TS: una criatura puede renunciar voluntariamente a un TS y aceptar de buena gana el resultado de un conjuro; incluso un personaje con una resistencia a la magia especial (como la de los elfos para los efectos de *dormir*) puede renunciar a ella si quiere.

TABLA 10–1: OBJETOS AFECTADOS POR ATAQUES MÁGICOS

Orden[1]	Objeto
1.°	Escudo
2.°	Armadura
3.°	Casco mágico, sombrero o diadema
4.°	Objeto portado en la mano (incluyendo armas, varitas, etc.)
5.°	Capa mágica
6.°	Arma envainada o guardada con el equipo
7.°	Brazales mágicos
8.°	Ropa mágica
9.°	Joyas mágicas (incluyendo anillos)
10.°	Cualquier otra cosa

[1] Orden, de mayor a menor, de objetos con más probabilidad de ser afectados.

Objetos supervivientes tras un TS: a no ser que el texto descriptivo del conjuro especifique lo contrario, se supone que todos los objetos que transporte o lleve puestos la víctima del conjuro sobreviven al ataque mágico. No obstante, cuando un personaje obtenga un 1 natural en su TS, uno de los objetos que lleve expuestos resultará dañado (si el ataque es capaz de afectar a los objetos). Acude a la tabla 10–1: objetos afectados por ataques mágicos, determina qué 4 objetos tienen mayores posibilidades de ser alcanzados y elige uno de ellos al azar. El objeto determinado al azar deberá realizar una salvación contra la forma de ataque experimentada y sufrir el daño que ésta le inflija (consulta 'Hacer pedazos un objeto', en la pág. 165). Por ejemplo, Tordek es alcanzado por un *rayo relampagueante* y obtiene un 1 natural en su TS. Los objetos que con mayor probabilidad resultarán afectados serán su escudo, su armadura, su hacha de guerra (en su mano) y su arco corto (enfundado). El enano carece de casco o capa mágicos, por lo que tales apartados se saltan directamente.

Un objeto no tiene derecho a un TS cuando no está siendo transportado, no se lleva puesto o no es mágico; los objetos ajenos a esas tres categorías sufren directamente el daño infligido.

RESISTENCIA A CONJUROS

La RC es una aptitud defensiva especial. Para que un conjuro tuyo afecte a una criatura dotada de esta aptitud, tendrás que realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) que iguale o supere la puntuación de Resistencia a conjuros (RC) de la víctima. En lo que se refiere a los ataques mágicos, la RC del defensor funcionará como si fuera su CA. La *Guía del Dungeon Master* incluye más detalles. Añade cualquier ajuste a tu nivel de lanzador (como el poder concedido e un dominio) a esta prueba.

La línea de 'Resistencia a conjuros' y el texto descriptivo de un sortilegio te indicarán si la RC puede proteger a una criatura contra sus efectos. En muchos casos, la RC se aplica solamente cuando la criatura que se resiste se convierte en objetivo del conjuro, no cuando ésta se encuentra con un efecto que ya se está llevando a cabo.

Los términos "objeto" e "inofensivo" significan lo mismo que en el caso de los tiros de salvación. Una criatura con RC puede renunciar voluntariamente a ésta para recibir los efectos de un sortilegio inofensivo sin necesidad de realizar la prueba de nivel de lanzador indicada anteriormente.

TEXTO DESCRIPTIVO

Esta parte de la descripción de un conjuro detalla qué hace el conjuro y cómo funciona. Si en alguna de las líneas anteriores de la descripción se señala "ver texto", aquí es donde estará la explicación de ello. Si el conjuro sobre el que estás leyendo se basa en otro conjuro (consulta 'Cadenas de conjuros', pág. 181), es probable que tengas que acudir a un conjuro diferente para la información a la que se refiere ese "ver texto".

CONJUROS ARCANOS

Los bardos, hechiceros y magos lanzan conjuros arcanos que implican la manipulación directa de las energías místicas. Tal manipulación requiere talento natural (en el caso de los hechiceros), un largo estudio (en el de los magos) o ambas cosas (en el de los bardos). Comparados con los conjuros divinos, los arcanos tienen más posibilidades de producir resultados dramáticos, como vuelos, explosiones o transformaciones.

CÓMO PREPARAR CONJUROS DE MAGO

Antes de marchar de aventuras junto a sus compañeros, Mialee lee detenidamente su libro de conjuros y prepara dos sortilegios de 1.er nivel (uno por ser maga de 1.er nivel y otro adicional de 1.er nivel por tener 15 en Inteligencia) y otros tres de nivel 0 (los lanzadores de conjuros arcanos suelen llamar "trucos" a sus conjuros de nivel 0). De los conjuros incluidos en su libro, Mialee elige *detectar magia* (dos veces), *dormir*, *hechizar persona* y *luz*. Cuando van de viaje, ella y su grupo son atacados por unos asaltantes gnolls, y la elfa lanza su conjuro de *dormir*. Una vez el grupo ha despachado a los gnolls, Mialee lanza un *detectar magia* para comprobar si alguno de los objetos que llevan está encantado (ninguno lo está). A continuación, el grupo acampa a la intemperie para pasar la noche. Al llegar la mañana, Mialee puede preparar de nuevo sortilegios usando su libro de conjuros. Aún tiene preparados *detectar magia* (una vez), *hechizar persona* y *luz* desde el día anterior. La elfa decide renunciar al conjuro de *luz* y preparar *detectar magia* (otra vez), *dormir* y *sonido fantasma*. Preparar tales conjuros le cuesta, más o menos, media hora, pues representan aproximadamente la mitad de su capacidad diaria.

El nivel de un mago limita la cantidad de conjuros que puede preparar y lanzar (consulta la tabla 3–14: el mago, en la pág. 46). Una alta puntuación en Inteligencia (consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la pág. 8) le permitirá preparar unos cuantos sortilegios adicionales. Se puede preparar el mismo conjuro varias veces, pero cada preparación contará como un sortilegio más a la hora de calcular el límite diario. Preparar conjuros arcanos es una tarea

mental ardua. Para conseguirlo, el mago debe tener, como mínimo, una puntuación de Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro.

Descanso: para poder preparar sus conjuros diarios, el mago necesita tener la mente despejada; lo que requiere haber dormido durante 8 horas. El personaje no tiene por qué estar dormido desde el primer hasta el último minuto de ese periodo de tiempo, pero tendrá que abstenerse de moverse, combatir, lanzar conjuros, usar habilidades, hablar o cualquier otro tipo de esfuerzo mental mientras esté descansando. Si el descanso es interrumpido, cada interrupción añadirá 1 hora al tiempo total que tendrá que descansar el mago para poder despejar la mente; además, tendrá que haber descansado durante 1 hora (como mínimo) justo antes de empezar a preparar sus conjuros. Si por la razón que fuera un personaje no necesita dormir, aún tendrá que descansar tranquilamente durante 8 horas antes de poder preparar sus sortilegios. Los magos elfos, por ejemplo, necesitan 8 horas de descanso para despejar la mente, aunque los miembros de su raza sólo necesitan 4 horas de trance para "refrescar" el cuerpo (por tanto, podrían entrar en trance durante 4 horas, descansar otras 4 y preparar sus sortilegios a continuación).

Conjuros lanzados recientemente/interrupciones del descanso: cuando un mago ha lanzado conjuros recientemente, la consunción de sus recursos reduce su capacidad para preparar nuevos sortilegios. Cuando el personaje prepare los conjuros del día, todos los sortilegios que haya ejecutado durante las últimas 8 horas contarán para su límite diario. Si normalmente Mialee puede lanzar dos conjuros de 1.er nivel al día, pero ha ejecutado un *proyectil mágico* por la noche, el día siguiente sólo podrá preparar un sortilegio de 1.er nivel.

Entorno para preparar conjuros: para preparar cualquier conjuro, un mago necesitará tener paz, tranquilidad y comodidad suficientes como para concentrarse de manera adecuada. El lugar en que se encuentre no tiene por qué ser lujoso, pero debe estar libre de distracciones, como un combate en las cercanías o algún otro ruido fuerte. La exposición a unas condiciones climáticas adversas impedirá alcanzar la concentración necesaria, al igual que lo hará toda herida o TS que el personaje pueda sufrir mientras esté estudiando. Para poder estudiar, los magos también necesitan tener acceso a sus libros de conjuros, además de tener luz suficiente para leerlos. Una excepción importante: cualquier mago puede preparar el conjuro de *leer magia* aunque no disponga de su libro de conjuros. Gran parte del entrenamiento inicial de un mago se centra en el dominio de este efecto mágico menor que, sin embargo, resulta vital.

Tiempo de preparación de los conjuros: después de descansar, el mago debe estudiar su libro de conjuros para preparar los sortilegios de ese día. Si el personaje quiere preparar todos sus conjuros, el proceso le llevará 1 hora. Preparar una parte menor de su capacidad diaria le llevará una cantidad proporcional del tiempo total; sin embargo, el mínimo para alcanzar el estado mental adecuado será siempre de 15 minutos.

Selección y preparación de conjuros: hasta que se prepare estudiando su libro de conjuros, los únicos sortilegios de que dispondrá el mago serán los que tenga preparados desde el día anterior y aún no haya utilizado. Durante su periodo de estudio, el mago elegirá los conjuros que desea preparar. La preparación de un conjuro es en realidad el primer paso para su lanzamiento; los conjuros están diseñados de tal modo que permiten al mago ejecutar por adelantado la mayor parte del sortilegio, pudiendo finalizarlo cuando lo necesite aunque se encuentre bajo una presión considerable. El libro de conjuros de un mago le sirve a éste como guía para llevar a cabo los ejercicios mentales que debe realizar para crear el efecto del sortilegio. Si un mago tiene conjuros preparados (del día anterior) que no ha ejecutado aún, puede renunciar a ellos para dejar sitio a nuevos sortilegios.

Al preparar los sortilegios del día, el mago puede dejar "abiertos" algunos espacios de conjuro. Más adelante durante ese día podrá repetir el proceso de preparación cuantas veces quiera, siempre que el tiempo y las circunstancias se lo permitan, y podrá "rellenar" estos espacios de conjuro vacíos durante tales sesiones adicionales de preparación. No obstante, en esa circunstancia no puede renunciar a un sortilegio preparado previamente para reemplazarlo por otro nuevo, ni le está permitido rellenar un espacio que esté vacío por haber lanzado mientras tanto el conjuro que lo ocupaba (estas cosas sólo pueden hacerse cuando la mente esté despejada tras el descanso). Al igual que la primera sesión del día, la adicional llevará 15 minutos como mínimo, y exigirá más tiempo si el mago prepara más de una cuarta parte de sus sortilegios.

Espacios de conjuro: las tablas de clases de personaje del Capítulo 3, muestran cuántos conjuros de cada nivel puede lanzar al día un personaje. A esta cantidad de conjuros diarios se le llama "espacios de conjuros". Un lanzador de conjuros siempre tiene la opción de "rellenar" un espacio de conjuro con un sortilegio de nivel inferior. Por ejemplo, un mago de 7.º nivel tiene, al menos, un espacio de conjuro de 4.º nivel y dos de 3.º (consulta la tabla 3–14: el mago, en la pág. 46); sin embargo, el jugador podría optar por preparar 3 sortilegios de 3.er nivel, "rellenando" un espacio de 4.º con un conjuro de nivel inferior. Debe tenerse en cuenta que un personaje sin suficiente puntuación de característica para lanzar conjuros a los que tenga derecho aún tendrá a su disposición los espacios de conjuro, pero tendrá que rellenarlos con sortilegios de nivel inferior.

Conservación de conjuros preparados: una vez que un mago prepara un conjuro, éste permanece en su mente como un sortilegio casi ejecutado hasta que el personaje use los componentes exigidos y lo desencadene o hasta que decida renunciar a él. Al ser ejecutado un conjuro, su energía desaparece del personaje, dejándolo un poco cansado. Ciertos acontecimientos, como los efectos de los objetos mágicos o los ataques especiales de los monstruos, pueden borrar de la mente del mago un sortilegio que tenga preparado.

Conservación de conjuros preparados y muerte: si un lanzador de conjuros muere, todos los conjuros almacenados en su mente se borran al instante. La magia poderosa (*resurrección*, *resurrección verdadera* o *revivir a los muertos*) puede recuperar la energía perdida a la vez que devuelve a la vida al personaje.

ESCRITURA MÁGICA ARCANA

Para conservar un conjuro arcano en forma escrita, un personaje utiliza una compleja notación que describe las fuerzas mágicas implicadas en el sortilegio. Tal notación constituye un lenguaje arcano universal que los magos han descubierto, no inventado. Quien lo escriba usará siempre el mismo sistema, no importa cuáles sean su idioma o cultura natales. Sin embargo, cada personaje usa ese sistema a su manera; la escritura mágica de otra persona seguirá resultando indescifrable hasta para el mago más poderoso, que también deberá dedicar tiempo a estudiarla y descifrarla si quiere llegar a entenderla.

Para descifrar una escritura mágica arcana (como un sortilegio escrito en el libro de conjuros de otro mago o en un rollo de pergamino), un personaje necesita tener éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + el nivel del conjuro). Si falla, el personaje no podrá intentar leer ese conjuro en concreto hasta el día siguiente. Un sortilegio de *leer magia* descifrará automáticamente una escritura mágica sin necesidad de una prueba de habilidad. El éxito también es automático si la persona que creó esa escritura mágica está ayudando al lector.

Una vez que un personaje logra descifrar un escrito mágico concreto, ya no tiene que descifrarlo de nuevo. Si descifra un escrito mágico, el lector identifica el conjuro y se hace una idea de sus efectos (tal y como se indique en la descripción del sortilegio). Si el escrito mágico es un rollo de pergamino y el personaje es capaz de ejecutar conjuros arcanos, puede intentar utilizarlo (consulta la información acerca de los rollos de pergamino que viene en la *Guía del Dungeon Master*).

Sortilegios de mago y libros de conjuros prestados

Un mago puede usar el libro de conjuros de otra persona para preparar los sortilegios que conozca y tenga anotados en su propio libro; sin embargo, el éxito no está asegurado. En primer lugar, el mago debe descifrar la escritura del libro (consulta más arriba 'Escritura mágica arcana'). Una vez se logra descifrar un sortilegio del libro de conjuros de otra persona, el lector debe realizar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + el nivel del conjuro) para poder prepararlo. Si ésta tiene éxito, el mago puede preparar el sortilegio. Para volver a preparar ese mismo conjuro, deberá repetir la prueba, sin importar cuántas veces lo haya hecho antes. Si la prueba falla, no puede intentar preparar ese conjuro a partir de la misma fuente hasta el día siguiente (sin embargo, como ya se ha dicho, el personaje no necesita repetir la prueba para descifrar el escrito).

Añadir conjuros al libro de conjuros de un mago

Los magos pueden añadir conjuros a sus libros mediante varios métodos. Si un personaje ha elegido especializarse en una escuela de magia, sólo podrá aprender sortilegios de las escuelas que pueda utilizar.

Conjuros obtenidos al subir de nivel: entre una aventura y otra, los magos dedican cierto tiempo a investigar conjuros. Cada vez que un mago adquiere un nuevo nivel, obtiene dos sortilegios de su elección para añadir a su libro. Tales conjuros representan el fruto de su investigación. Los dos sortilegios gratuitos deben ser de niveles que el personaje pueda ejecutar. Si el personaje

ha elegido especializarse en una escuela, uno de los dos sortilegios gratuitos debe pertenecer a su especialización.

Conjuros copiados de un libro ajeno o de un rollo de pergamino: un mago también puede añadir un conjuro a su libro cuando encuentre uno nuevo en un rollo de pergamino o incluido en el libro de otro mago. No importa cuál sea la fuente del conjuro: el personaje tendrá que descifrar la escritura mágica en primer lugar (consulta más arriba 'Escritura mágica arcana'). A continuación, deberá dedicar un día a estudiar el sortilegio, al final del cual podrá realizar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro). Un mago especializado en una escuela obtendrá un bonificador +2 en la prueba si el nuevo sortilegio pertenece a su especialización; sin embargo, no podrá aprender ningún conjuro de sus escuelas prohibidas.

Si la prueba tiene éxito, el mago habrá entendido el conjuro y podrá copiarlo en su libro (consulta más adelante 'Escribir un nuevo sortilegio en un libro de conjuros'). Este proceso no afecta en absoluto al libro del que se copie el conjuro; no obstante, si la fuente es un rollo de pergamino y el mago tiene éxito al hacer la copia, el sortilegio desaparecerá del pergamino.

En la mayoría de los casos los magos cobran una minuta por el privilegio de copiar conjuros de sus libros. Esta tarifa normalmente es igual al nivel del conjuro × 50 po, aunque muchos magos guardan celosamente sus conjuros de alto nivel, y pueden pedir mucho más, o incluso negarse totalmente a compartirlos. Los magos que son amigos entre sí suelen intercambiar conjuros del mismo nivel de sus libros sin cobrar nada.

Investigación por cuenta propia: un mago también puede investigar personalmente un conjuro, duplicando uno ya existente o creando uno completamente nuevo. La *Guía del Dungeon Master* incluye información acerca de este asunto en la sección 'Creación de conjuros nuevos', en el Capítulo 2.

Escribir un nuevo sortilegio en un libro de conjuros

Una vez que un mago ha logrado comprender un nuevo sortilegio, puede escribirlo en su propio libro de conjuros.

Tiempo: este proceso requiere 24 horas, independientemente del nivel del conjuro.

Espacio en el libro de conjuros: cada sortilegio ocupa una página del libro por nivel de conjuro que posea (por tanto, uno de 2.º nivel ocupará dos páginas, uno de 5.º cinco páginas, etc.). Cada sortilegio de nivel 0 (un truco) ocupa una sola página. Un libro de conjuros tiene 100 páginas.

Materiales y costes: los materiales necesarios para escribir un conjuro (plumas y tintas especiales, entre otras cosas) cuestan 100 po por página.

Ten en cuenta que ningún mago tendrá que pagar estos costes (ni en tiempo ni en oro) por los conjuros que obtiene gratuitamente con cada nuevo nivel. El mago los añadirá a su libro como parte de sus continuas investigaciones.

Reemplazar y copiar libros de conjuros

Un mago puede usar el método de aprender un conjuro para reconstruir un libro de conjuros extraviado. Si tiene preparado un sortilegio concreto, puede escribirlo directamente en un nuevo libro con un coste de 100 po por página (tal y como se indica en 'Escribir un nuevo sortilegio en un libro de conjuros'). Este proceso borra de la mente el sortilegio que se tenga preparado, igual que si se hubiera lanzado. Si el personaje no tuviera preparado el conjuro, podría prepararlo usando un libro ajeno y después escribirlo en su nuevo libro personal.

Para duplicar un libro de conjuros ya existente, se sigue el mismo proceso que para reemplazarlo, a excepción de que la tarea resulta mucho más sencilla. El tiempo requerido y el coste por página se reducen a la mitad.

Vender un libro de conjuros

Los libros de conjuros que se obtengan como botín pueden ser vendidos por una cantidad de po igual a la mitad del coste de comprar e inscribir los conjuros que contenga (esto es, la mitad de 100 po por página de conjuros). Un libro de conjuros totalmente lleno de conjuros (es decir, con sus cien páginas inscritas) tendría un valor de 5.000 po.

BARDOS Y HECHICEROS

Los bardos y los hechiceros lanzan sortilegios arcanos, pero no tienen libros de conjuros ni necesitan prepararlos. El nivel de bardo o hechicero limita la cantidad de conjuros que pueden ejecutar (consulta las descripciones de estas clases en el Capítulo 3). Una puntuación alta de Carisma (consulta la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la pág. 8) puede permitirles ejecutar unos cuantos sortilegios adicionales. Para lanzar un conjuro concreto, los miembros de cualquiera de estas dos clases deben tener, como mínimo, una puntuación de Carisma de 10 + el nivel del conjuro a lanzar.

Organización diaria de conjuros: cada día, los bardos y hechiceros deben centrar su mente en la labor de lanzar conjuros. Uno de estos personajes necesitará 8 horas de descanso (igual que un mago), tras las cuales dedica 15 minutos a la concentración. Durante ese tiempo, el bardo o hechicero organiza sus pensamientos para poder ejecutar su asignación diaria de sortilegios. Sin este periodo para despejar la mente, el personaje no recuperará los espacios de conjuro usados el día anterior. Por ejemplo, a 7.º nivel, Gimble el bardo puede lanzar un conjuro de 3.er nivel (un conjuro adicional conseguido gracias a su 16 en Carisma). Si ejecuta su sortilegio de 3.er nivel, no podrá usarlo de nuevo hasta el día siguiente (después de haber organizado sus sortilegios del día).

Conjuros lanzados recientemente: como ocurre con los magos, todos los sortilegios ejecutados durante las últimas 8 horas contarán para el límite diario de los bardos y hechiceros.

Añadir conjuros al repertorio de un bardo o hechicero: los bardos y hechiceros ganan nuevos conjuros cada vez que adquieren un nuevo nivel de experiencia, y no pueden conseguirlos de ninguna otra forma. Cuando obtengas un nuevo sortilegio, consulta la tabla 3–5: conjuros conocidos por el bardo, o la tabla 3–13: conjuros conocidos por el hechicero, para saber cuántos conoces de los incluidos en la lista adecuada del Capítulo 11: conjuros. Con el permiso del DM, los bardos y hechiceros también pueden elegir sus nuevos conjuros entre aquellos nuevos o insólitos que hayan logrado comprender en parte (consulta el apartado 'Conjuros', en la descripción del hechicero, pág. 43).

Por ejemplo, cuando Hennet, el hechicero, alcanza el 2.º nivel, obtiene un nuevo conjuro de nivel 0. Puede elegirlo de la lista de nivel 0 para hechiceros y magos, o quedarse con un sortilegio arcano poco común que haya aprendido a partir de un rollo de pergamino o un libro de conjuros.

CONJUROS DIVINOS

Los clérigos, los druidas y los exploradores y paladines experimentados pueden lanzar conjuros divinos. A diferencia de los sortilegios arcanos, los divinos extraen su poder de una fuente divina. Los clérigos obtienen el poder para lanzar conjuros de los dioses o fuerzas divinas. Los sortilegios de druidas y exploradores obtienen su poder gracias a la fuerza divina de la naturaleza, y los conjuros de los paladines, de las fuerzas del bien y de la ley. Los conjuros divinos tienden a centrarse en la curación y la protección, y son menos espectaculares, destructivos y perjudiciales que los de la magia arcana.

PREPARACIÓN DE CONJUROS DIVINOS

Los lanzadores de conjuros divinos preparan sus sortilegios de manera muy parecida a los magos, aunque con algunas diferencias. La característica pertinente para ejecutar esta clase de sortilegios es la Sabiduría. Para preparar uno de ellos, el personaje debe tener una puntuación en Sabiduría igual a 10 + el nivel del sortilegio. Por ejemplo, un clérigo o druida necesita tener 10 en Sabiduría para poder preparar conjuros de nivel 0, y una puntuación de 11 para preparar los de 1.er nivel (los lanzadores de conjuros divinos suelen llamar "oraciones" a sus sortilegios de nivel 0). Los conjuros adicionales también se basan en la Sabiduría.

Momento del día: un lanzador de conjuros divino elige y prepara sus conjuros por adelantado, igual que haría un mago. Sin embargo, no necesita haber descansado para hacerlo. En vez de eso, el personaje elegirá un momento concreto del día para rezar y recibir sus conjuros. El momento a elegir suele estar relacionado con un acontecimiento del día: el alba, el ocaso, el mediodía o la medianoche son las opciones más comunes. Algunas deidades establecen el momento exacto o imponen condiciones especiales para conceder conjuros a sus clérigos. Si, por la razón que sea, un clérigo no puede rezar en el momento adecuado, deberá hacerlo lo antes posible. Si el personaje no se detiene a rezar para obtener conjuros a la primera oportunidad que le surja, tendrá que esperar al día siguiente para poder prepararlos.

Selección y preparación de conjuros: un lanzador de conjuros divinos elige y prepara sus sortilegios por adelantado recurriendo a la plegaria y a la meditación durante un momento concreto del día. El tiempo necesario para eso será el mismo exigido a los magos (1 hora), y también necesita-

rá un entorno tranquilo para poder conseguirlo. Un lanzador de conjuros divinos no tiene por qué preparar todos sus sortilegios de una vez. No obstante, su mente sólo se considerará despejada durante su primer periodo de preparación diario; por tanto, las siguientes preparaciones del día le no permitirán rellenar un espacio vacío a consecuencia de haber lanzado un conjuro o de haber abandonado uno preparado anteriormente.

Los lanzadores de sortilegios divinos no necesitan libros de conjuros. Sin embargo, su selección de conjuros estará limitada a los incluidos en la lista de su clase (consulta el Capítulo 11: conjuros). Los clérigos, druidas, exploradores y paladines poseen listas de conjuros independientes. Los clérigos tienen, además, acceso a dos dominios determinados en la creación del personaje. Cada dominio les da acceso a un sortilegio por nivel de conjuro, además de un poder concedido especial. Tendrán acceso a dos sortilegios de dominio por nivel de conjuro (uno de cada dominio), y cada día deberán preparar uno u otro por nivel de conjuro como sortilegio adicional de dominio (el conjuro adicional de dominio es el "+1" que aparece como parte de los 'Conjuros diarios' de la tabla 3–6: el clérigo, en la pág. 31). Cuando un sortilegio de dominio no se encuentre en la lista de conjuros de clérigo, el personaje sólo podrá prepararlo ocupando su "espacio de dominio".

Espacios de conjuro: las diversas tablas de clases de personaje del Capítulo 3: clases, muestran cuántos conjuros de cada nivel puede lanzar al día un personaje. Esta cantidad de conjuros diarios se denomina "espacios de conjuros". Un lanzador de conjuros siempre tiene la opción de "rellenar" un espacio de conjuro con un sortilegio de nivel inferior. Por ejemplo, un clérigo de 7.º nivel tiene al menos un espacio de conjuro de 4.º nivel y dos de 3.º; sin embargo, el jugador podría optar por preparar tres sortilegios de 3.er nivel, "rellenando" un espacio de 4.º con un conjuro de nivel inferior. Del mismo modo, puede utilizar su espacio de conjuro de dominio de 4.º nivel para preparar un conjuro de dominio de nivel inferior. Ten en cuenta que un personaje sin suficiente puntuación de característica para lanzar conjuros a los que pudiera tener derecho aún tendrá a su disposición los espacios de conjuro, pero habrá de rellenarlos con sortilegios de nivel inferior. Por ejemplo, un clérigo de 9.º nivel que tenga una puntuación de Sabiduría de sólo 14 no puede lanzar un conjuro de 5.º nivel, pero puede preparar un conjuro adicional de nivel inferior en su lugar y almacenarlo en el espacio de conjuro de 5.º nivel.

Conjuros lanzados recientemente: al igual que con los conjuros arcanos, todos los sortilegios que el personaje haya ejecutado durante las últimas 8 horas contarán para su límite diario.

Lanzamiento espontáneo de conjuros de *curar* e *infligir*: un clérigo de alineamiento bueno (o de una deidad buena) puede lanzar espontáneamente un conjuro de *curar* en lugar de otro (del mismo nivel o superior) que tenga preparado, pero no podrá renunciar para ello a un conjuro adicional de dominio. Un clérigo de alineamiento maligno (o de una deidad maligna) puede lanzar espontáneamente un conjuro de *infligir* en lugar de otro (del mismo nivel o superior) que tenga preparado (y no sea un sortilegio adicional de dominio). Los clérigos neutrales (o de una deidad neutral) lanzarán conjuros espontáneos de *curar*, como un clérigo bueno, o de *infligir*, como uno maligno, dependiendo de la opción elegida por el jugador al crear el personaje. La energía divina del conjuro sustituido se transformará en el de *curar* o *infligir* como si el nuevo sortilegio hubiera estado preparado desde un principio.

Lanzamiento espontáneo de conjuros de *convocar aliado natural*: un druida puede lanzar espontáneamente un conjuro de *convocar aliado natural* en lugar de un conjuro preparado del mismo nivel o superior. La energía divina del conjuro sustituido se transformará en el conjuro de *convocar* como si el nuevo sortilegio hubiera estado preparado desde un principio.

ESCRITURA MÁGICA DIVINA

Los conjuros divinos pueden escribirse y descifrarse igual que los arcanos (consulta más arriba 'Escritura mágica arcana'). Cualquier personaje que tenga la habilidad Conocimiento de conjuros puede intentar descifrar un escrito mágico divino e identificarlo. Sin embargo, los conjuros divinos sólo pueden ser lanzados desde un pergamino por aquellos personajes que tengan el sortilegio en cuestión (en su forma divina) en la lista de conjuros de su clase.

NUEVOS CONJUROS DIVINOS

Éstas son las dos formas más frecuentes en que los lanzadores de conjuros divinos suelen obtener nuevos sortilegios:

Conjuros obtenidos con un nuevo nivel: entre una aventura y otra, los lanzadores de este tipo de conjuros dedican cierto tiempo a estudiar la magia divina. Cada vez que un personaje adquiere un nuevo nivel de conjuros divinos, aprende automáticamente nuevos sortilegios del nivel en cuestión.

Investigación por cuenta propia: el personaje puede también investigar un conjuro, de forma muy parecida a como hacen los magos (consulta la sección 'Creación de conjuros nuevos', en el Capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*). Sólo el creador de uno de estos conjuros será capaz de prepararlo y lanzarlo, a no ser que decida compartir su conocimiento con otros. Algunos de estos creadores transmiten tal sabiduría a sus iglesias, pero otros no. El personaje podrá crear un rollo de pergamino (si posee la dote Inscribir rollo de pergamino) o escribir un texto especial, similar a un libro de conjuros, que contenga los sortilegios que él ha investigado. Otros lanzadores de conjuros divinos que se encuentren con el texto podrán aprender a ejecutarlo, si poseen nivel suficiente para hacerlo y si son de la misma clase que su creador. Este proceso exige descifrar el escrito (consulta más arriba 'Escritura mágica arcana').

APTITUDES ESPECIALES

Las medusas, dríadas, arpías y otras criaturas mágicas pueden generar efectos mágicos sin necesidad de ser lanzadoras de conjuros. Los personajes que utilicen varitas, cetros y demás objetos encantados, así como algunos rasgos de clase, también podrán crear efectos mágicos. Tales efectos se dividen en dos tipos: sortílegos y sobrenaturales. Además, los miembros de ciertas clases de personaje y algunas criaturas pueden usar aptitudes especiales cuya naturaleza no es mágica. Tales aptitudes se dividen en naturales y extraordinarias.

Aptitudes sortílegas: son aptitudes sortílegas el efecto de *hechizar persona* de una dríada y la capacidad de *teleportar mayor* de muchos diablos. Normalmente, las aptitudes sortílegas funcionan igual que el conjuro que tenga ese mismo nombre (*NdC: pero a diferencia de los conjuros, el nombre de las aptitudes sortílegas nunca va en cursiva*). Unas pocas de estas aptitudes son únicas, y se explican en el texto en el que aparecen. Las aptitudes sortílegas no tienen componentes verbales, somáticos ni materiales, y no requieren foco ni gasto de PX alguno; son activadas mentalmente por su usuario. La armadura nunca afecta al uso de las aptitudes sortílegas, ni siquiera cuando el efecto se parezca a un conjuro arcano que tenga componente somático. Estas tienen un tiempo de lanzamiento de 1 acción, salvo que se indique lo contrario en su descripción. En cuanto a todo lo demás, una aptitud sortílega funciona exactamente igual que un sortilegio.

Estas aptitudes pueden verse afectadas por la resistencia a conjuros y *disipar magia*. Tampoco funcionarán en aquellos lugares en que la magia sea suprimida o negada (como un *campo antimagia*). Las aptitudes sortílegas no pueden ser utilizadas como contraconjuro ni pueden ser contrarrestadas con éstos.

Algunas criaturas son en realidad un tipo de hechicero, pues lanzan conjuros arcanos igual que esa clase de personaje, usando componentes cuando son necesarios. De hecho, una misma criatura (como algunos dragones) podría tener aptitudes sortílegas y ejecutar además conjuros como un hechicero.

Aptitudes sobrenaturales: son aptitudes sobrenaturales el aliento de fuego de un dragón, la mirada petrificante de una medusa, la consunción de energía de un espectro y el uso que los clérigos hacen de la energía positiva o negativa para expulsar o reprender muertos vivientes. Estas aptitudes no pueden ser interrumpidas en combate (al contrario que los conjuros) y tampoco suelen provocar ataques de oportunidad. Estas aptitudes no resultan afectadas por la resistencia a conjuros ni por *disipar magia*. Sin embargo, tampoco funcionan donde la magia sea suprimida o negada (como un *campo antimagia*).

Aptitudes extraordinarias: son aptitudes extraordinarias la aptitud de evasión de los pícaros y la capacidad de regeneración de los trolls. Estas aptitudes no pueden ser interrumpidas en combate (al contrario que los conjuros) y tampoco suelen provocar ataques de oportunidad. Los efectos o zonas que supriman o nieguen la magia no afectarán a las aptitudes extraordinarias; éstas no pueden ser disipadas y funcionan perfectamente en un *campo antimagia*. De hecho, ni siquiera son mágicas, aunque a veces no respeten las leyes de la física.

Aptitudes naturales: esta categoría incluye las aptitudes que tiene una criatura debido a su propia constitución física, como la aptitud para volar de un pájaro. Todo aquello que una criatura pueda hacer y no esté considerado aptitud extraordinaria, sobrenatural ni sortílega, será una aptitud natural.



Ilustración de A. Swekel

Este capítulo empieza con las listas de conjuros de las clases con capacidad para lanzarlos, y sigue con las listas de los dominios de clérigo y los sortilegios asociados a cada uno de ellos. Si aparece una [M] o [F] al final del nombre de un conjuro en la lista, ello indica que es un sortilegio con un componente material o de foco (respectivamente), que normalmente no está incluido en una bolsa de componentes de conjuro. Una [X] indica un conjuro con un componente de PX que deben ser pagados por el lanzador.

El resto del capítulo incluye las descripciones de los conjuros, ordenados alfabéticamente por su nombre.

Cadenas de conjuros: algunos sortilegios hacen referencia a otros conjuros en los que están basados (por ejemplo, *curar heridas leves* es el conjuro en el que se basan todos los demás conjuros de *curar*, y *aliado menor de los planos* es el conjuro en el que se basan *aliado de los planos* y *aliado mayor de los planos*). En la descripción de un conjuro que siga a otro en una cadena sólo se incluirá la información que sea diferente a la del sortilegio que le haya servido de base y no se repetirán los encabezamientos que sean iguales a los de dicho conjuro (NdC: *nótese que será el órden de los nombres de los conjuros en inglés, que a veces diferirá del orden en castellano*).

Orden de presentación: en las listas de conjuros y las descripciones de sortilegios que las siguen, los conjuros se presentan ordenados alfabéticamente.

Dados de golpe: el término "Dados de golpe" es usado como sinónimo de "niveles de personaje" en lo que se refiere al número de DG de criaturas que puedan resultar afectadas por él. Las criaturas que sólo tengan DG por su raza, sin poseer clases, tendrán tantos niveles de personaje como DG.

Nivel de lanzador: a menudo, el poder de un conjuro depende de su nivel de lanzador, que corresponde al nivel de clase del personaje que lo haya ejecutado. A no ser que la descripción especifique lo contrario, las criaturas que no tengan clase tendrán un nivel de lanzador igual a sus DG. En las listas de conjuros, la palabra "nivel" siempre se refiere al nivel de lanzador.

Efectos y condiciones de conjuros: si un conjuro hace que su objetivo u objetivos resulte afectado por más de una condición (tales como ciego, incorporal, invisible o aturdido), acude al glosario para ver los detalles de cómo le afecta esa condición. En el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* hay más información sobre las diferentes condiciones.

Criaturas y personajes: en las descripciones de los conjuros, las palabras "criatura" y "personaje" se utilizan como sinónimos.

CONJUROS DE BARDO

CONJUROS DE BARDO (NIVEL 0; "TRUCOS")

Abrir/cerrar. Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.
Atontar. Una criatura humanoide de 4 DH o menos pierde su siguiente acción.
Conocer la dirección. Te indica dónde está el norte.
Convocar instrumento. Convoca un instrumento del tipo preferido por el lanzador.
Cuchichear mensaje. Conversación cuchicheada a distancia.
Detectar magia. Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (–1 a las tiradas de ataque).
Luces danzantes. Crea antorchas quiméricas y otras luces.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Mano del mago. Telecinesis de 5 lb.

Si se abre como es debido, el libro es, prácticamente, una biblioteca por sí mismo, así como un inmenso archivo de antiguos conocimientos.

Nana. Vuelve al sujeto soñoliento; –5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, y –2 a las salvaciones de Voluntad contra *dormir.*
Prestidigitación. Realiza trucos menores.
Remendar. Realiza reparaciones menores en un objeto.
Resistencia. El receptor gana +1 en los TS.
Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.

CONJUROS DE BARDO (1.er NIVEL)

Alarma. Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
Alineamiento indetectable. Oculta el alineamiento durante 24 horas.
Animar una cuerda. Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.
Aura mágica de Nystul. Altera el aura mágica de un objeto.
Boca mágica [M]. Habla una sola vez al desencadenarse el efecto.
Borrar. Hace desaparecer escritura mágica o mundana.
Caída de pluma. Objetos o criaturas caen lentamente.
Causar miedo. Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
Comprensión idiomática. Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
Confusión menor. Una criatura queda *confusa* durante 1 asalto.
Convocar monstruo I. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máximo +5).
Detectar puertas secretas. Revela las puertas ocultas en 60'.
Disfrazarse. Cambia tu apariencia.
Dormir. Sume a criaturas por un valor de 4 DG en un sueño mágico.
Grasa. Un objeto o cuadrado de 10' de lado se vuelve resbaladizo.
Hechizar persona. Una persona se hace amiga tuya.
Hipnotismo. Fascina a criaturas por valor de 2d4 DG.
Identificar [M]. Determina las propiedades de un objeto mágico.
Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.
Obscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Quitar el miedo. Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo + 1 por cada cuatro niveles.
Retirada expeditiva. Tu velocidad aumenta en 30'.
Sirviente invisible. Crea una fuerza invisible que obedece tus órdenes.
Terribles carcajadas de Tasha. El receptor pierde sus acciones durante 1 asalto/nivel.
Ventriloquía. Crea una voz durante 1 min/nivel.

CONJUROS DE BARDO (2.º NIVEL)

Alterar el propio aspecto. Asume la forma de una criatura similar.
Animal mensajero. Envía a un animal Menudo hasta un lugar concreto.
Astucia de zorro. El objetivo obtiene +4 a Int durante 1 min/nivel.
Atontar monstruo. Una criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción.
Calmar emociones. Calma a criaturas, negando los efectos emocionales.
Cautivar. Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.
Contorno borroso. El 20% de los ataques resultan fallidos.
Convocar monstruo II. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Convocar plaga. Convoca una plaga de murciélagos, ratas o arañas.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +10).
Desorientar. Confunde las adivinaciones con relación a una criatura u objeto.
Detectar pensamientos. Permite "oír" los pensamientos superficiales.
Don de lenguas. Puedes hablar cualquier idioma.
Espantar. Asusta a criaturas con menos de 6 DG.
Esplendor de águila. El objetivo obtiene +4 a Car durante 1 min/nivel.
Estallar. Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.
Explosión de sonido. Inflige 1d8 de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.
Furia. Proporciona +2 a Fue y Con, +1 a las salvaciones de Vol, –2 a la CA.
Gracia felina. El receptor gana +4 a Des durante 1 min/nivel.
Heroísmo. Proporciona +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Imagen múltiple. Crea dobles falsos de ti mismo (1d4 +1/3 niveles; máximo 8).
Inmovilizar persona. Paraliza a un humanoide durante 1 asalto/nivel.
Invisibilidad. El receptor se torna invisible durante 1 min/nivel o hasta que ataque.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Localizar objeto. Presiente la dirección en que se halla un objeto (específico o tipo).
Oscuridad. Oscuridad sobrenatural de 20' de radio.
Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y enseña el contorno de las invisibles.
Pauta hipnótica. Fascina a criaturas por un valor de (2d4+ nivel) DG.
Pirotecnia. Convierte el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 15'.
Sugestión. Obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.
Trance animal. Fascina a 2d6 DG de animales.
Viento susurrante. Envía un mensaje corto a una milla de distancia por nivel.

CONJUROS DE BARDO (3.er NIVEL)

Acelerar. Una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.
Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
Confusión. El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.
Convocar monstruo III. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Corcel fantasmal. Caballo mágico que aparece durante 1 h/nivel.
Cubículo de Leomund. Crea un cobijo para 10 criaturas.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +15).
Desesperación aplastante. Los objetivos sufren un penalizador –2 en las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.
Desplazamiento. Los ataques no alcanzan al receptor el 50% de las veces.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Escritura ilusoria [M]. Sólo puede descifrarla el lector deseado.
Escudriñamiento [F]. Espía desde lejos al receptor.
Esculpir sonido. Crea nuevos sonidos o cambia los existentes.
Esfera de invisibilidad. Hace invisible a todos en un radio de 10'.
Esperanza alentadora. Los objetivos obtienen un bonificador +2 en las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.
Forma gaseosa. El receptor se vuelve insustancial y puede volar lentamente.
Geas menor. Dar una orden a un receptor de 7 DG como máximo
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con animales naturales.
Hechizar monstruo. Un monstruo cree ser tu aliado.
Imagen mayor. Como *imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.
Impronta de la serpiente sepia [M]. Crea un símbolo de texto que inmoviliza al lector.
Intermitencia. Desapareces al azar y reapareces durante 1 asalto/nivel.
Labia. Obtienes un bonificador +30 a las pruebas de Engañar, y tus mentiras escapan a la detección mágica.
Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.
Miedo. Los receptores situados en el cono huirán durante 1 asalto/nivel.
Página secreta. Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Ralentizar. Un receptor/nivel puede realizar sólo una acción/asalto y sufre –2 a la CA y las tiradas de ataque.
Sueño profundo. Duerme criaturas por un valor de 10 DG.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.

CONJUROS DE BARDO (4.º NIVEL)

Alarido. Ensordece a todo el que se halle en el cono, e inflige 5d6 de daño.
Cobijo seguro de Leomund. Crea una sólida casa.
Conjuración sombría. Imita conjuraciones de nivel 3.º o inferior, pero sólo son reales en un 20%.
Conocimiento de leyendas [M] [F]. Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
Convocar monstruo IV. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +20).
Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.
Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.
Hablar con las plantas. Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales.
Inmovilizar monstruo. Como *inmovilizar persona*, pero con criaturas.

Invisibilidad mayor. Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y permanecer invisible.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.
Modificar recuerdo. Cambia 5 minutos de recuerdos del receptor.
Neutralizar veneno. Inmuniza al objetivo frente al veneno, desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.
Pauta iridiscente. Unas luces impiden que criaturas por valor de 24 DG ataquen o se muevan.
Puerta dimensional. Te teleporta una corta distancia.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10' de distancia.
Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).
Zona de silencio. Evita que la gente escuche por casualidad una conversación.

CONJUROS DE BARDO (5.º NIVEL)

Bruma mental. El receptor sufre –10 en pruebas de Sab y de Voluntad.
Caminar por la sombra. Viaja rápidamente entrando en las sombras.
Canción de discordia. Obliga a los objetivos a atacarse unos a otros.
Convocar monstruo V. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
Doble engañoso. Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
Espejismo arcano. Como *terreno alucinatorio*, pero con edificios.
Evocación sombría. Imita evocaciones de nivel 4.º o inferior, pero sólo son reales en un 20%.
Heroísmo mayor. Proporciona un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad; inmunidad al miedo y pg temporales.
Imagen persistente. Como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.
Mensaje onírico. Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.
Ofuscar videncia [M]. Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
Pesadilla. Envía una visión que inflige 1d10 de daño; fatiga.
Similitud. Cambia la apariencia de una persona por cada dos niveles.
Sugestión en grupo. Como *sugestión*, más un receptor/nivel.

CONJUROS DE BARDO (6.º NIVEL)

Alarido mayor. Grito devastador que inflige 10d6 puntos de daño sónico; aturde a las criaturas y causa daño a los objetos.
Analizar esencia mágica [F]. Revela los aspectos mágicos del receptor.
Animar los objetos. Los objetos atacan a tus enemigos.
Astucia de zorro en grupo. Como *astucia de zorro*, afecta a un objetivo/nivel.
Baile irresistible de Otto. Obliga a bailar al receptor.
Convocar monstruo VI. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Escudriñamiento mayor. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
Esplendor de águila en grupo. Como *esplendor de águila*, afecta a un objetivo/nivel.
Festín de los héroes. Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores en combate.
Geas/empeño. Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
Imagen permanente. Incluye visión, sonido y olor.
Imagen programada [M]. Como *imagen mayor*, pero se desencadena al suceder algo.
Gracia felina en grupo. Como *gracia felina*, afecta a un objetivo/nivel.
Hechizar monstruo en grupo. Como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30'.
Mirada penetrante. El objetivo queda despavorido, indispuesto y comatoso.
Proyectar imagen. Doble ilusorio capaz de hablar y lanzar conjuros.
Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.
Vibración sintonizada. Inflige 2d10 puntos de daño/asalto a una estructura no empotrada.

CONJUROS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO (NIVEL 0; "ORACIONES")

Crear agua. Crea 2 galones/nivel de agua pura.
Curar heridas menores. Cura 1 pg.
Detectar magia. Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Infligir heridas menores. Ataque de toque, 1 punto de daño.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha
Orientación divina. +1 en una tirada de ataque, salvación o prueba.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico/nivel de agua o comida.
Remendar. Reparación menor de un objeto.
Resistencia. El receptor gana +1 en los TS.
Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.

CONJUROS DE CLÉRIGO (1.er NIVEL)

Arma mágica. Un arma gana un bonificador +1.
Bendecir. Los aliados ganan un +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo.
Bendecir agua [M]. Crea agua bendita.
Causar miedo. Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
Comprensión idiomática. Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
Convocar monstruo I. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +5).
Detectar el bien/el caos/la ley/el mal. Revela criaturas, conjuros u objetos del alineamiento seleccionado.
Detectar muertos vivientes. Revela a estas criaturas en un radio de 60'.
Esconderse de los muertos vivientes. Estas criaturas no pueden percibir a un receptor/nivel.
Escudo de entropía. Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
Escudo de la fe. Aura que concede un bonificador de desvío +2 o superior.
Fatalidad. Un receptor sufre –2 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas.
Favor divino. Ganas un +1/3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
Infligir heridas leves. Ataque de toque; daño 1d8 (+1/nivel; máximo +5).
Maldecir agua [M]. Crea agua sacrílega.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Orden imperiosa. Un receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
Perdición. Los enemigos sufren –1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra miedo.
Piedra mágica. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.
Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal. +2 a CA y las salvaciones, contrarresta el control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
Quitar el miedo. Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo +1 por cada cuatro niveles.
Reloj de la muerte. Se ve el estado de los receptores heridos en 30' de radio.
Santuario. Los oponentes no pueden atacarte y tú tampoco puedes atacar.
Soportar los elementos. Permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.

CONJUROS DE CLÉRIGO (2.º NIVEL)

Alineamiento indetectable. Oculta el alineamiento durante 24 horas.
Alinear arma. Un arma pasa a ser buena, caótica, legal o maligna.
Apacible descanso. Conserva un cadáver.
Arma espiritual. Arma mágica que ataca por sí misma.
Augurio [M] [F]. Averigua si una acción resultará buena o mala.
Auxilio divino. +1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
Calmar emociones. Calma a criaturas, negando los efectos emocionales.
Campanas fúnebres. Mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 a Fue y +1 nivel.
Cautivar. Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.

Consagrar [M]. Llena un lugar de energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.

Convocar monstruo II. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +10).

Encontrar trampas. Advierte la presencia de trampas igual que los pícaros.

Escudar a otro [F]. Sufres la mitad del daño infligido al receptor.

Esplendor de águila. El objetivo obtiene +4 a Car durante 1 min/nivel.

Estallar. Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.

Explosión de sonido. Inflige 1d8 de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.

Fuerza de toro. El receptor gana +4 a Fue durante 1 min/nivel.

Infligir heridas moderadas. Ataque de toque; daño 2d8 (+1/nivel; máximo +10).

Inmovilizar persona. Deja inmóvil e indefensa a una persona durante 1 asalto/nivel.

Integrar. Repara un objeto.

Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Oscuridad. Oscuridad sobrenatural de 20' de radio.

Profanar [M]. Llena un lugar de energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.

Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o *ralentizar*.

Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.

Resistencia de oso. El receptor gana +4 a Con durante 1 min/nivel.

Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.

Sabiduría de búho. El receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel.

Silencio. Niega el sonido en un radio de 15'.

Situación. Controla la posición y condición de los aliados.

Zona de verdad. Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

CONJUROS DE CLÉRIGO (3.^er^ NIVEL)

Caminar sobre las aguas. El receptor camina sobre el agua como si fuera sólida.

Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.

Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal. Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.

Contagio. Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.

Convocar monstruo III. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Crear comida y bebida. Alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel.

Curar heridas graves. Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +15).

Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.

Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.

Glifo custodio [M]. Inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.

Hablar con los muertos. Un cadáver responde a una pregunta/2 niveles.

Infligir heridas graves. Ataque de toque; daño 3d8 (+1/nivel; máximo +15).

Lanzar maldición. –6 a una característica; –4 a los ataques, salvaciones y pruebas; o 50% de perder cada acción.

Llama continua [M]. Crea una antorcha permanente, que no despide calor.

Localizar objeto. Presiente en qué dirección se halla un objeto (específico o tipo).

Luz abrasadora. Un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivientes).

Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.

Mano auxiliadora. Una mano fantasmal que lleva al receptor hasta ti.

Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.

Obscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.

Oscuridad profunda. Un objeto despide oscuridad sobrenatural en un radio de 60'.

Plegaria. Los aliados obtienen +1 en la mayoría de las tiradas; los enemigos, un –1.

Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.

Purgar invisibilidad. Disipa la invisibilidad en un radio de 5'/nivel.

Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.

Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.

Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.

Reanimar a los muertos [M]. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Transformar piedra. Dota a la piedra de forma.

Vestidura mágica. Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.

CONJUROS DE CLÉRIGO (4.º NIVEL)

Adivinación [M]. Proporciona consejo útil para las acciones concretas propuestas.

Aliado menor de los planos [X]. Intercambio de favores con un ajeno de 6 DG.

Ancla dimensional. Impide el movimiento extradimensional.

Arma mágica mayor. Bonificador +1/4 niveles (máximo +5).

Caminar por el aire. El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada: 45°).

Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.

Convocar monstruo IV. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +20).

Custodia contra la muerte. Inmuniza contra conjuros de muerte y efectos de energía negativa.

Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.

Don de lenguas. Puedes hablar cualquier idioma.

Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.

Imbuir aptitud para los conjuros. Transfiere conjuros al receptor.

Infligir heridas críticas. Ataque de toque; daño 4d8 (+1/nivel; máximo +20).

Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.

Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.

Neutralizar veneno. Inmuniza al objetivo frente al veneno, desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.

Poder divino. Ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fue y 1 pg/nivel.

Recado. Lleva instantáneamente un mensaje corto a cualquier lugar.

Repeler sabandijas. Los insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10' de distancia.

Restablecimiento[M]. Recobra las puntuaciones de característica y niveles consumidos.

Sabandijas gigantes. Convierte a arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes.

Veneno. Tu toque inflige 1d10 puntos de daño a la Constitución, que se repiten al cabo de 1 minuto.

CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

Arma disruptora. Arma de cuerpo a cuerpo destruye muertos vivientes.

Comunión [X]. La deidad responde con un "sí" o un "no" a una pregunta/nivel.

Convocar monstruo V. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.

Desacralizar [M]. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.

Descarga flamígera. Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).

Desplazamiento de plano [F]. Hasta 8 receptores viajan a otro plano.

Disipar el bien/el caos/la ley/el mal. Bonificador +4 contra los ataques.

Escudriñamiento [F]. Espía desde lejos al receptor.

Expiación [F] [X]. Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.

Infligir heridas leves en grupo. Inflige 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.

Marca de la justicia. Designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.

Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Orden imperiosa mayor. Como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.

Plaga de insectos. Un enjambre de langostas ataca a criaturas.

Poder de la justicia. Tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.

Rematar a los vivos. Tu ataque de toque mata al receptor.

RC. El receptor gana RC +12 (+1/nivel).

Revivir a los muertos[M]. Devuelve la vida a un receptor que muriera, como mucho, hace 1 día/nivel.

Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Sacralizar [M]. El lugar elegido pasa a ser sagrado.

Símbolo de dolor [M]. Runa desencadenada sume a las criaturas próximas en el dolor.

Símbolo de sueño [M]. Runa desencadenada sitúa a las criaturas próximas en un sueño catatónico.
Visión verdadera [M]. Te permite ver todo como es en realidad.

CONJUROS DE CLÉRIGO (6.º NIVEL)

Aliado de los planos [X]. Como *aliado menor de los planos*, pero hasta 12 DG.
Animar los objetos. Los objetos atacan a tus enemigos.
Barrera de cuchillas. Las cuchillas que te rodean infligen 1d6 de daño/nivel.
Caminar con el viento. Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
Caparazón antivida. Campo de 10' que mantiene a raya a las criaturas vivas.
Convocar monstruo VI. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Crear muertos vivientes. Crea necrófagos, necrarios, momias o mohrgs.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Dañar. Inflige 10 puntos/nivel de daño al objetivo.
Destierro. Destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.
Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Esplendor de águila en grupo. Como *esplendor de águila*, afecta a un objetivo/nivel.
Festín de los héroes. Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores al combate.
Fuerza de toro en grupo. Como *fuerza de toro*, afecta a un objetivo/nivel.
Geas/empeño. Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
Glifo custodio mayor. Como *glifo custodio*, pero su efecto es hasta 10d8 de daño o un conjuro de 6.º nivel.
Infligir heridas moderadas en grupo. Inflige 2d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Interdicción [M]. Prohíbe el acceso a un lugar a criaturas de otro alineamiento.
Matar muertos vivientes [M]. Destruye 1d4 DG/nivel de muertos vivientes (máximo 20d4)
Palabra de regreso. Te teleporta de vuelta hasta el lugar designado.
Resistencia de oso en grupo. Como *resistencia de oso*, afecta a un objetivo/nivel.
Sabiduría de búho en grupo. Como *sabiduría de búho*, afecta a un objetivo/nivel.
Sanar. Cura 10 puntos de daño/nivel, todas las enfermedades y todas las condiciones mentales.
Símbolo de miedo [M]. Runa desencadenada aterroriza a las criaturas cercanas.
Símbolo de persuasión [M]. Runa desencadenada hechiza a las criaturas próximas.

CONJUROS DE CLÉRIGO (7.º NIVEL)

Blasfemia. Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Convocar monstruo VII. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Curar heridas graves en grupo. Cura 3d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Destrucción[F]. Mata al receptor y destruye sus restos.
Escudriñamiento mayor. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
Excursión etérea. Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.
Infligir heridas graves en grupo. Inflige 3d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Máxima. Mata, paraliza, ralentiza o ensordece a receptores no legales.
Palabra del caos. Mata, *confunde*, aturde o ensordece a receptores no caóticos.
Palabra sagrada. Mata, paraliza, ciega o ensordece a receptores no buenos.
Rechazo. Las criaturas no pueden acercarse a ti.
Refugio [M]. Altera un objeto para que transporte a su poseedor hasta ti.
Regenerar. El receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 puntos de daño +1/nivel (máximo +35).
Restablecimiento mayor [X]. Como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.
Resurrección [M]. Recupera por completo a un receptor muerto.
Símbolo de aturdimiento [M]. Runa desencadenada aturde a las criaturas cercanas.
Símbolo de debilidad [M]. Runa desencadenada debilita a las criaturas próximas.

CONJUROS DE CLÉRIGO (8.º NIVEL)

Aliado mayor de los planos [X]. Como *aliado menor de los planos*, pero hasta 18 DG.
Aura sacrílega [F]. +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de bueno.
Aura sagrada[F]. +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de maligno.
Campo antimagia. Niega la magia en un radio de 10'.
Capa del caos [F]. +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios legales.
Cerradura dimensional. La teleportación y el viaje interplanario quedan bloqueados durante un día/nivel.
Convocar monstruo VIII. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Crear muertos vivientes mayores [M]. Crea sombras, incorpóreos, espectros o devoradores.
Curar heridas críticas en grupo. Cura 4d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Discernir ubicación. Indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
Escudo de la ley[F]. +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios caóticos.
Infligir heridas críticas en grupo. Inflige 4d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Inmunidad a conjuros mayor. Como *inmunidad a conjuros*, pero hasta conjuros de 8.º nivel.
Símbolo de locura [M]. Runa desencadenada vuelve locas a las criaturas cercanas.
Símbolo de muerte [M]. Runa desencadenada mata a las criaturas próximas.
Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
Tormenta de fuego. Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.

CONJUROS DE CLÉRIGO (9.º NIVEL)

Consumir energía. El receptor gana 2d4 niveles negativos.
Convocar monstruo IX. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Etereidad. Viaja al plano Etéreo con compañeros
Implosión. Mata a una criatura/asalto.
Ligadura del alma [F]. Atrapa un alma recién muerta para evitar su *resurrección*.
Milagro [X]. Solicita la intercesión de una deidad.
Proyección astral [M]. Os envía a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral.
Resurrección verdadera. Como *resurrección*, pero no hacen falta los restos.
Sanar en grupo. Como *sanar*, pero para varios receptores.
Tormenta de venganza. Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.
Umbral [X]. Comunica dos planos para viajar o convocar.

DOMINIOS DE CLÉRIGO

DOMINIO DE AGUA

Deidad: Obad-Hai.

Poder concedido: expulsar o destruir a las criaturas de fuego igual que los clérigos buenos hacen con los muertos vivientes. Reprender, comandar o reforzar a las criaturas de agua igual que los clérigos malignos hacen con los muertos vivientes. Estas aptitudes pueden utilizarse un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Agua

1 **Niebla de obscurecimiento.** Una niebla te rodea.
2 **Nube brumosa.** Bruma que oscurece la visión.
3 **Respiración acuática.** Los receptores pueden respirar bajo el agua.
4 **Controlar las aguas.** Hace subir o bajar masas de agua.
5 **Tormenta de hielo.** Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
6 **Cono de frío.** 1d6 daño por frío/nivel.
7 **Bruma ácida.** Bruma que inflige daño por ácido.
8 **Horrible marchitamiento.** Inflige 1d6/nivel en un radio de 30'.
9 **Enjambre elemental***. Convoca varios elementales.

*Sólo puede lanzarse como conjuro de agua.

DOMINIO DE AIRE

Deidades: Obad-Hai.

Poderes concedidos: expulsar o destruir a las criaturas de tierra igual que los clérigos buenos hacen con los muertos vivientes. Reprender, comandar o reforzar a las criaturas de aire igual que los clérigos malignos hacen con los muertos vivientes. Estas aptitudes pueden utilizarse un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Aire

1 **Niebla de obscurecimiento.** Una niebla te rodea.
2 **Muro de viento.** Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
3 **Forma gaseosa.** El receptor se vuelve insustancial y puede volar lentamente.
4 **Caminar por el aire.** El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada: 45°).
5 **Controlar los vientos.** Cambia la dirección y velocidad del viento.
6 **Relámpago zigzagueante.** 1d6 daño/nivel; 1 rayo secundario/nivel, cada uno inflige medio daño.
7 **Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
8 **Torbellino.** Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
9 **Enjambre elemental***. Convoca varios elementales.

*Sólo puede lanzarse como conjuro de aire.

DOMINIO ANIMAL

Deidades: Ehlonna, Obad-Hai.

Poderes concedidos: puedes utilizar *hablar con los animales* una vez al día como aptitud sortílega.

Añade Saber (naturaleza) a tu lista de habilidad de clase de clérigo.

Conjuros del dominio Animal

1 **Calmar animales.** Calma a 2d4 (+1/nivel) DG de animales.
2 **Inmovilizar animal.** Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel.
3 **Dominar animal.** El animal receptor obedecerá órdenes mentales silenciosas.
4 **Convocar aliado natural IV***. Trae a una criatura para que luche.
5 **Comunión con la naturaleza.** Averigua datos sobre una milla de terreno/nivel.
6 **Caparazón antivida.** Campo de 10' que mantiene a raya a las criaturas vivas.
7 **Formas de animal.** Un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido.
8 **Convocar aliado natural VIII***. Trae a una criatura para que luche.
9 **Cambiar de forma [F].** Te transforma en cualquier criatura; cambios, una vez por asalto.

*Sólo se pueden convocar animales.

DOMINIO DE BIEN

Deidades: Corellon Larethian, Ehlonna, Garl del Oro luminoso, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla.

Poder concedido: lanzas conjuros buenos con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio del Bien

1 **Protección contra el mal.** +2 a la CA y salvación, contrarresta el control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
2 **Auxilio divino.** +1 a los ataques y a las salvaciones contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
3 **Círculo mágico contra el mal.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
4 **Castigo divino.** Daña y ciega a las criaturas malignas.
5 **Disipar el mal.** Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas malignas.
6 **Barrera de cuchillas.** Las cuchillas que te rodean infligen 1d6 de daño/nivel.
7 **Palabra sagrada[F].** Mata, paraliza, ralentiza o ensordece a receptores no buenos.
8 **Aura sagrada.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de maligno.
9 **Convocar monstruo IX***. Trae a un ajeno para que luche por ti.

*Sólo puede lanzarse como conjuro bueno.

DOMINIO DE CAOS

Deidades: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.

Poder concedido: lanzas conjuros de caos con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Caos

1 **Protección contra la ley.** +2 a la CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
2 **Estallar.** Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.
3 **Círculo mágico contra la ley.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
4 **Martillo del caos.** Daña y deja groguis a las criaturas legales.
5 **Disipar la ley.** Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas legales.
6 **Animar los objetos.** Los objetos atacan a tus enemigos.
7 **Palabra del caos.** Mata, *confunde*, aturde o ensordece a receptores no caóticos.
8 **Capa del caos[F].** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de legal.
9 **Convocar monstruo IX***. Trae a un ajeno para que luche por ti.

*Sólo puede lanzarse como conjuro de caos.

DOMINIO DE CURACIÓN

Deidad: Pelor.

Poder concedido: lanzas conjuros curativos con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Curación

1 **Curar heridas leves.** Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máximo +5).
2 **Curar heridas moderadas.** Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +10).
3 **Curar heridas graves.** Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +15).
4 **Curar heridas críticas.** Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +20).
5 **Curar heridas leves en grupo.** Cura 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
6 **Sanar.** Cura 10 puntos de daño/nivel, todas las enfermedades y todas las condiciones mentales.
7 **Regenerar.** El receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 puntos de daño +1/nivel (máximo +35).
8 **Curar heridas críticas en grupo.** Cura 4d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
9 **Sanar en grupo.** Como *sanar*, pero para varios receptores.

DOMINIO DE DESTRUCCIÓN

Deidades: San Cuthbert, Hextor.

Poder concedido: ganas el poder de castigo, es decir, la aptitud sobrenatural de asestar un solo golpe con un +4 al ataque y un bonificador al daño igual a tu nivel de clérigo (siempre y cuando alcances al oponente). Debes declarar que deseas usar el castigo antes de efectuar el ataque; esta aptitud sólo puede utilizarse una vez al día.

Conjuros del dominio de Destrucción

1 **Infligir heridas leves.** Ataque de toque; daño 1d8 (+1/nivel; máximo +5).
2 **Estallar.** Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.
3 **Contagio.** Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
4 **Infligir heridas críticas.** Ataque de toque; daño 4d8 (+1/nivel; máximo +20).
5 **Infligir heridas leves en grupo.** Inflige 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
6 **Dañar.** Inflige 10 puntos/nivel de daño al objetivo.
7 **Desintegrar.** Hace que una criatura u objeto desaparezca.
8 **Terremoto.** Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
9 **Implosión.** Mata a una criatura/asalto.

DOMINIO DE FUEGO

Deidad: Obad-Hai.

Poder concedido: expulsar o destruir a las criaturas de agua igual que los clérigos buenos hacen con los muertos vivientes. Reprender, comandar o reforzar a las criaturas de fuego igual que los clérigos malignos hacen con los muertos vivientes. Estas aptitudes pueden utilizarse un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sortílega.

Conjuros del dominio de Fuego

1 **Manos ardientes.** 1d4 daño por fuego/nivel (máximo 5d4).
2 **Flamear.** Daño 1d6 +1/nivel; toque o arrojadizo.
3 **Resistir energía***. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
4 **Muro de fuego.** Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 de daño +1/nivel.
5 **Escudo de fuego.** Las criaturas que te ataquen sufren daño por fuego; estás protegido contra el calor y el frío.
6 **Semillas de fuego.** Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".
7 **Tormenta de fuego.** Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
8 **Nube incendiaria.** La nube inflige 4d6 daño por fuego/asalto.
9 **Enjambre elemental****. Convoca varios elementales.

*Sólo resiste el fuego y el frío.
**Sólo puede lanzarse como conjuro de fuego.

DOMINIO DE FUERZA

Deidades: San Cuthbert, Gruumsh, Kord, Pelor.

Poder concedido: puedes realizar una proeza de fuerza, que es la aptitud sobrenatural de obtener un bonificador de mejora en tu Fuerza equivalente a tu nivel de clérigo. Activar este poder es una acción gratuita. Dura 1 asalto y sólo puede utilizarse una vez al día.

Conjuros del dominio de Fuerza

1 **Agrandar persona.** Una criatura humanoide dobla su tamaño.
2 **Fuerza de toro.** El receptor gana +4 a la Fue durante 1 min/nivel.
3 **Vestidura mágica.** Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.
4 **Inmunidad a conjuros.** El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.
5 **Poder de la justicia.** Tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
6 **Piel pétrea [M].** Ignora 10 puntos de daño por ataque.
7 **Mano aferradora de Bigby.** Mano grande que da cobertura, empuja o apresa.
8 **Puño cerrado de Bigby.** Mano grande que proporciona cobertura, empuja o ataca a tus enemigos.
9 **Mano aplastante de Bigby.** Mano grande que proporciona cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos.

DOMINIO DE GUERRA

Deidades: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor.

Poder concedido: obtienes de forma gratuita la Competencia con arma marcial (en caso de resultar necesaria) y la Soltura con un arma correspondientes al arma predilecta de tu deidad.

Las armas predilectas de las deidades de la Guerra son las siguientes: Corellon, espada larga; Erythnul, maza de armas; Gruumsh, lanza (o lanza larga); Heironeous, espada larga; Hextor, mangual (ligero o pesado).

Conjuros del dominio de Guerra

1 **Arma mágica.** Un arma gana un +1.
2 **Arma espiritual.** Arma mágica que ataca por sí misma.
3 **Vestidura mágica.** Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.
4 **Poder divino.** Ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fue y 1 pg/nivel.
5 **Descarga flamígera.** Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).
6 **Barrera de cuchillas.** Las cuchillas que te rodean infligen 1d6 de daño/nivel.
7 **Palabra de poder cegador.** Ciega a una criatura de hasta 200 pg.
8 **Palabra de poder aturdidor.** Aturde a una criatura de hasta 150 pg.
9 **Palabra de poder mortal.** Mata a una criatura de hasta 100 pg.

DOMINIO DE LEY

Deidades: San Cuthbert, Heironeous, Hextor, Moradin, Wee Jas, Yondalla.

Poder concedido: lanzas conjuros de la ley con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Ley

1 **Protección contra el caos.** +2 a CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
2 **Calmar emociones.** Calma a criaturas, negando los efectos emocionales.
3 **Círculo mágico contra el caos.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
4 **Ira del orden.** Daña y atonta a las criaturas caóticas.
5 **Disipar el caos.** Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas caóticas.
6 **Inmovilizar monstruo.** Como *inmovilizar persona*, pero con cualquier tipo de criaturas.
7 **Máxima.** Mata, paraliza, ralentiza o atonta a receptores no legales.
8 **Escudo de la ley[F].** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios caóticos.
9 **Convocar monstruo IX***. Trae a un ajeno para que luche por ti.

*Sólo puede lanzarse como conjuro relacionado con la ley.

DOMINIO DE MAGIA

Deidades: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poder concedido: puedes utilizar rollos de pergamino, varitas y demás objetos que se activen por finalización o por desencadenamiento de conjuro como si fueras un mago con la mitad de tu nivel (1.er nivel como mínimo). En lo que se refiere a utilizar rollos de pergamino y demás objetos, si ya fueras mago tus niveles en esa clase y los del poder concedido se apilarían.

Conjuros del dominio de Magia

1 **Aura mágica de Nystul.** Altera el aura mágica de un objeto.
2 **Identificar.** Determina las propiedades de un objeto mágico.
3 **Disipar magia.** Cancela conjuros y efectos mágicos.
4 **Imbuir aptitud para los conjuros.** Transfiere conjuros al receptor.
5 **RC.** El receptor gana RC 12 + nivel.
6 **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.
7 **Retorno de conjuros.** Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
8 **Protección contra los conjuros [M] [F].** Confiere un bonificador +8 de resistencia.
9 **Disyunción de Mordenkainen.** Disipa la magia y desencanta objetos mágicos.

DOMINIO DE MAL

Deidades: Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull, Vecna.

Poder concedido: puedes lanzar conjuros malignos con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Mal

1 **Protección contra el bien.** +2 a CA y a la salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
2 **Profanar [M].** Llena un lugar de energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.
3 **Círculo mágico contra el bien.** Cómo los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
4 **Azote sacrílego.** Daña e indispone a las criaturas buenas.
5 **Disipar el bien.** Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas buenas.
6 **Crear muertos vivientes [M].** Crea necrófagos, necrarios, momias o mohrgs.
7 **Blasfemia.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
8 **Aura sacrílega [F].** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de bueno.
9 **Convocar monstruo IX***. Trae a un ajeno para que luche por ti.

*Sólo puede lanzarse como conjuro maligno.

DOMINIO DE MUERTE

Deidades: Nerull, Wee Jas.

Poder concedido: puedes usar una vez al día un toque mortal, que es una aptitud sobrenatural que produce un efecto de muerte. Para ello, debes tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra una criatura viva (utilizando las reglas de los conjuros de toque). Al tocar a la víctima, lanza 1d6

por nivel de clérigo poseído; si ese total resultara al menos igual a sus puntos de golpe actuales, la víctima moriría en el acto (sin salvación).

Conjuros del dominio de Muerte

1 **Causar miedo.** Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
2 **Campanas fúnebres.** Mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 a Fue y +1 nivel de lanzador.
3 **Reanimar a los muertos [M].** Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
4 **Custodia contra la muerte.** Concede inmunidad contra los conjuros de muerte y los efectos de energía negativa.
5 **Rematar a los vivos.** Tu ataque de toque mata al receptor.
6 **Crear muertos vivientes[M].** Crea necrófagos, necrarios, momias o mohrgs.
7 **Destrucción [F].** Mata al receptor y destruye sus restos.
8 **Crear muertos vivientes mayores [M].** Crea sombras, incorpóreos, espectros o devoradores.
9 **Lamento de la banshee.** Mata a una criatura/nivel.

DOMINIO DE PROTECCIÓN

Deidades: Corellon Larethian, San Cuthbert, Fharlanghn, Garl del Oro luminoso, Moradin, Yondalla.

Poder concedido: puedes generar una *custodia protectora* como aptitud sobrenatural. Esta concede a quien toques un bonificador de resistencia equivalente a tu nivel en su siguiente TS. Activar este poder es una acción estándar. La *custodia protectora* es un efecto de abjuración que dura 1 hora y puede utilizarse una vez al día.

Conjuros del dominio de Protección

1 **Santuario.** Los oponentes no pueden atacarte y tú tampoco puedes atacar.
2 **Escudar a otro [F].** Sufres la mitad del daño infligido al receptor.
3 **Protección contra la energía.** Absorbe 12 puntos de daño/nivel de un tipo de energía.
4 **Inmunidad a conjuros.** El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.
5 **Resistencia a conjuros.** El receptor gana RC 12 + nivel.
6 **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.
7 **Rechazo.** Las criaturas no pueden acercarse a ti.
8 **Mente en blanco.** El receptor es inmune a la magia mental/emocional y al escudriñamiento.
9 **Esfera prismática.** Como *muro prismático*, pero rodea por todos lados.

DOMINIO DE SABER

Deidades: Boccob, Vecna.

Poder concedido: todas las habilidades de Saber se añaden a tu lista de habilidades de clase de clérigo.

Puedes lanzar adivinaciones con un +1 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Saber

1 **Detectar puertas secretas.** Revela las puertas ocultas en un radio de 60'.
2 **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
3 **Clariaudiencia/clarividencia.** Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
4 **Adivinación [M].** Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
5 **Visión verdadera [M].** Ver todo como es en realidad.
6 **Encontrar la senda.** Muestra el camino más directo hasta un lugar.
7 **Conocimiento de leyendas [M] [F].** Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
8 **Discernir ubicación.** Dice la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

DOMINIO DE SOL

Deidades: Ehlonna, Pelor.

Poder concedido: una vez al día, puedes realizar una expulsión mayor contra muertos vivientes en lugar de una expulsión normal. La expulsión mayor es igual a un intento normal de expulsión salvo en que las criaturas que puedan ser expulsadas serán destruidas en su lugar.

Conjuros del dominio de Sol

1 **Soportar los elementos.** Permaneces confortablemente en entornos fríos o calientes.
2 **Calentar metal.** Calienta tanto el metal que su contacto inflige daño.
3 **Luz abrasadora.** Un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivientes).
4 **Escudo de fuego.** Las criaturas que te ataquen sufrirán daño por fuego; estarás protegido contra el calor y el frío.
5 **Descarga flamígera.** Castiga a los enemigos abatiendo sobre ellos el fuego divino (1d6/nivel).
6 **Semillas de fuego.** Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".
7 **Rayo solar.** Un haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.
8 **Explosión solar.** Ciega a todos en 10'; inflige 6d6 de daño.
9 **Esfera prismática.** Como *muro prismático*, pero rodea por todos lados.

DOMINIO DE SUERTE

Deidades: Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Poder concedido: obtienes el poder de la buena fortuna, que podrás usar una vez al día. Esta aptitud extraordinaria te permite repetir una tirada que acabes de realizar, antes de que el DM indique si se trata de un éxito o de un fallo. Deberás quedarte con el nuevo resultado, aunque sea peor que el original.

Conjuros del dominio de Suerte

1 **Escudo de entropía.** Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
2 **Auxilio divino.** +1 a las tiradas ataque y las salvaciones contra miedo; 1d8 pg temporales 1/nivel (máximo +10).
3 **Protección contra la energía.** Absorbe 12 puntos de daño/nivel de un tipo de energía.
4 **Libertad de movimiento.** El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
5 **Romper encantamiento.** Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
6 **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
7 **Retorno de conjuros.** Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
8 **Instante de presciencia.** Ganas un bonificador introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o salvación.
9 **Milagro [X].** Solicita la intercesión de una deidad.

DOMINIO DE SUPERCHERÍA

Deidades: Boccob, Erythnul, Garl del Oro luminoso, Olidammara, Nerull.

Poder concedido: añade Disfrazarse, Engañar y Esconderse a tu lista de habilidades de clase de clérigo.

Conjuros del dominio de Supercheria

1 **Disfrazarse.** Cambia tu apariencia.
2 **Invisibilidad.** El receptor se vuelve invisible durante 1 min/nivel o hasta que ataca.
3 **Indetectabilidad [M].** Esconde de la adivinación y el escudriñamiento al receptor.
4 **Confusión.** El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.
5 **Ofuscar videncia [M].** Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
6 **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
7 **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar de la visión y el escudriñamiento.
8 **Polimorfar cualquier cosa.** Convierte cualquier objetivo en cualquier otra cosa.
9 **Detener el tiempo.** Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

DOMINIO DE TIERRA

Deidades: Moradin, Obad-Hai.

Poder concedido: expulsar o destruir a las criaturas de aire igual que los clérigos buenos hacen con los muertos vivientes. Reprender, comandar o re-

forzar a las criaturas de tierra igual que los clérigos malignos hacen con los muertos vivientes. Estas aptitudes pueden utilizarse un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Tierra

1 **Piedra mágica.** Tres piedras se convierten en proyectiles +1 e infligen 1d6+1 de daño.
2 **Ablandar tierra y piedra.** Convierte piedra en arcilla, y tierra en arena o barro.
3 **Transformar piedra.** Dota a la piedra de cualquier forma.
4 **Piedras puntiagudas.** Las criaturas del área sufren 1d8 de daño y pueden ser *ralentizadas*.
5 **Muro de piedra.** Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
6 **Piel pétrea [M].** Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
7 **Terremoto.** Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
8 **Cuerpo férreo.** Tu cuerpo se transforma en hierro vivo.
9 **Enjambre elemental***. Convoca varios elementales.

*Sólo puede lanzarse como conjuro de tierra.

DOMINIO VEGETAL

Deidades: Ehlonna, Obad-Hai.

Poderes concedidos: reprender o comandar a las criaturas vegetales igual que los clérigos malignos hacen con los muertos vivientes. Esta aptitud puede utilizarse un total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Añade Saber (naturaleza) a tu lista de habilidades de clase de clérigo.

Conjuros del dominio Vegetal

1 **Enmarañar.** Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40'.
2 **Piel robliza.** Concede una mejora +2 (o superior) a la armadura natural.
3 **Crecimiento vegetal.** Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
4 **Comandar plantas.** Influye en las acciones de una o más criaturas tipo planta.
5 **Muro de espinas.** Las espinas dañan a quien intente pasar.
6 **Repeler madera.** Aleja los objetos de madera.
7 **Animar las plantas.** Una o más plantas se animan y luchan por ti.
8 **Controlar plantas.** Controla las acciones de una o más criaturas tipo planta.
9 **Desbrozar.** Convoca a 1d4+2 brozas movedizas para que luchen por ti.

DOMINIO DE VIAJE

Deidades: Fharlanghn.

Poderes concedidos: durante un tiempo total por día de 1 asalto por nivel de clérigo que poseas, podrás actuar con normalidad, sin importar la presencia de efectos mágicos que impidan tu movimiento, tal y como si estuvieses bajo los efectos del conjuro *libertad de movimiento*. Este efecto actúa automáticamente en cuanto sea aplicable, y continuará hasta que expire su duración o ya no resulte necesario. Puede utilizarse varias veces al día (hasta alcanzar el límite de asaltos diarios). Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Añade Supervivencia a tu lista de habilidades de clase de clérigo.

Conjuros del dominio de Viaje

1 **Zancada prodigiosa.** Tu velocidad aumenta en 10'.
2 **Localizar objeto.** Presiente en qué dirección se halla un objeto (concreto, o tipo).
3 **Volar.** El receptor vuela a una velocidad de 60'.
4 **Puerta dimensional.** Te teleporta una corta distancia
5 **Teleportar.** Te transporta instantáneamente hasta a 100 millas/nivel.
6 **Encontrar la senda.** Muestra el camino más directo hasta un lugar.
7 **Teleportar mayor.** Como *teleportar*, pero sin límite de alcance y sin posibilidad de llegar lejos del objetivo.
8 **Puerta en fase:** crea un pasaje invisible a través de piedra o madera.
9 **Proyección astral [M].** Os proyecta a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral.

CONJUROS DE DRUIDA

CONJUROS DE DRUIDA (NIVEL 0; "ORACIONES")

Conocer la dirección. Te dice dónde está el norte.
Crear agua. Crea 2 galones/nivel de agua pura.
Curar heridas menores. Cura 1 pg.
Detectar magia. Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (–1 al ataque).
Orientación divina. +1 en una tirada de ataque, TS o prueba de habilidad.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico/nivel de agua o comida.
Remendar. Reparación menor de un objeto.
Resistencia. El receptor gana +1 en los TS.
Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.

CONJUROS DE DRUIDA (1.er NIVEL)

Buenas bayas. 2d4 bayas; cada una cura 1 pg (máximo 8 pg/24 h).
Calmar animales. Calma a (2d4+nivel) DG de animales.
Colmillo mágico. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y daño.
Convocar aliado natural I. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos +1/nivel (máximo +5).
Detectar animales o plantas. Detecta especies de flora o fauna.
Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.
Enmarañar. Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40'.
Fuego feérico. Delimita con luz a los receptores, cancelando *contorno borroso*, ocultación, etc.
Garrote. Una porra o bastón se convierte en un arma +1 (daño 1d10) durante 1 min/nivel.
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con animales naturales.
Hechizar animales. Un animal se hace amigo tuyo.
Esconderse de los animales. Los animales no son capaces de percibir a un receptor/nivel.
Flamear. Daño 1d6+1/nivel; toque o arrojadizo.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Pasar sin dejar rastro. Un receptor/nivel no deja huellas.
Piedra mágica. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.
Salto. El receptor obtiene un bonificador en las pruebas de Saltar.
Soportar los elementos. Permaneces confortablemente en entornos fríos o calientes.
Zancada prodigiosa. Tu velocidad aumenta en 10'.

CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

Ablandar tierra y piedra. Convierte la piedra en arcilla y la tierra en arena o barro.
Animal mensajero. Envía a un animal Menudo hasta un lugar concreto.
Calentar metal. Calienta tanto el metal que su contacto inflige daño.
Convocar aliado natural II. Trae a una criatura para que luche.
Convocar enjambre. Convoca un enjambre de arañas, murciélagos o ratas.
Deformar madera. Comba la madera (asta, mango, puerta, tablón).
Esfera flamígera. Bola de fuego rodante; daño 2d6; dura 1 asalto/nivel.
Filo flamígero. Ataque de toque; daño 1d8+1/2 niveles.
Forma arbórea. Tu aspecto será exactamente el de un árbol durante 1 h/nivel.
Fuerza de toro. El receptor gana +4 a Fue durante 1 min/nivel.
Gracia felina. El receptor gana +4 a Des durante 1 min/nivel.
Helar metal. Enfría tanto el metal que su contacto inflige daño.
Inmovilizar animal. Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Nube brumosa. Bruma que oscurece la visión.
Piel robliza. Concede una mejora de +2 (o superior) a la armadura natural.
Ráfaga de viento. Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
Reducir animal. Encoge a un animal voluntario.

Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
Resistencia de oso. El receptor gana +4 a Con durante 1 min/nivel.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador mágico de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
Sabiduría de búho. El receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel.
Trampa de fuego [M]. El objeto abierto inflige daño 1d4+1/nivel.
Trance animal. Fascina a 2d6 DG de animales.
Transformar madera. Ajusta a tus necesidades los objetos de madera.
Trepar cual arácnido. Da la capacidad de caminar por paredes y techos.

CONJUROS DE DRUIDA (3.er NIVEL)

Apagar. Extingue fuegos no mágicos o apaga un objeto mágico.
Brotar de espinas. Las criaturas del área sufren 1d4 de daño; pueden ser *ralentizadas*.
Colmillo mágico mayor. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y daño por cada tres niveles de lanzador (máximo +5).
Contagio. Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
Convocar aliado natural III. Trae a una criatura para que luche.
Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg +1/nivel (máximo +10).
Dominar animal. El animal receptor obedecerá órdenes mentales silenciosas.
Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.
Hablar con las plantas. Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales.
Llamar al relámpago. Atrae los rayos (3d6 por rayo) desde el cielo.
Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
Neutralizar veneno. Inmuniza al objetivo frente al veneno, desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.
Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.
Reducir plantas. Reduce el tamaño o el crecimiento de las plantas normales.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Tormenta de aguanieve. Estorba a la visión y el movimiento.
Trampa de lazo. Crea una trampa mágica de lazo.
Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.
Veneno. El toque inflige 1d10 puntos de daño a la Constitución; se repite al cabo de 1 minuto.

CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

Asolar. Marchita una planta o causa 1d6/nivel puntos de daño a una criatura tipo planta.
Caminar por el aire. El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada: 45°).
Caparazón antivegetal. Mantiene a raya a las plantas animadas.
Comandar plantas. Influye en las acciones de una o más criaturas tipo planta.
Contacto herrumbroso. Tu toque corroe el hierro y las aleaciones.
Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Convocar aliado natural IV. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas graves. Cura 3d8pg +1 pg/nivel (máximo +15).
Descarga flamígera. Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6/nivel).
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Escudriñamiento [F]. Espía desde lejos al receptor.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
Piedras puntiagudas. Las criaturas del área sufren 1d8 de daño y pueden *ralentizarse*.
Reencarnar. Devuelve al receptor a la vida en un cuerpo al azar.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10' de distancia.
Sabandijas gigantes. Convierte a arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes.
Tormenta de hielo. Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.

CONJUROS DE DRUIDA (5.º NIVEL)

Comunión con la naturaleza. Averigua datos sobre un terreno (1 milla/nivel).
Controlar los vientos. Cambia la dirección y velocidad del viento.
Convocar aliado natural V. Trae a una criatura para que luche.
Crecimiento animal. Un animal/2 niveles duplica su tamaño.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg +1 pg/nivel (máximo +20).
Custodia contra la muerte. Da inmunidad contra todos los conjuros de muerte y efectos de energía negativa.
Desacralizar [M]. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.
Dotar de consciencia [X]. Un árbol o animal adquiere inteligencia humana.
Expiación [F] [M]. Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.
Llamar a la tormenta de relámpagos. Como *llamar al relámpago*, pero cada rayo causa 5d6 puntos de daño.
Muro de espinas. Las espinas dañan a quien intente pasar.
Muro de fuego. Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 de daño +1/nivel.
Piel pétrea [M]. Ignora 10 puntos de daño por ataque.
Plaga de insectos. Un enjambre de langostas ataca a criaturas.
Polimorfar funesto. Transforma al objetivo en un animal inofensivo.
Sacralizar [M]. El lugar elegido pasa a ser sagrado.
Transmutar barro en roca. Transforma dos cubos de 10'/nivel.
Transmutar roca en barro. Transforma dos cubos de 10'/nivel.
Zancada arbórea. Te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.

CONJUROS DE DRUIDA (6.º NIVEL)

Bastón de conjuro. Almacena un conjuro en un bastón de madera.
Caparazón antivida. Campo de 10' que mantiene a raya a las criaturas vivas.
Convocar aliado natural VI. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Fuerza de toro en grupo. Como *fuerza de toro*, afecta a un objetivo/nivel.
Gracia felina en grupo. Como *gracia felina*, afecta a un objetivo/nivel.
Madera férrea. Crea madera mágica tan dura como el acero.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
Piedra parlante. Comunicación con la piedra natural o trabajada.
Remover tierra. Cava zanjas y levanta colinas.
Repeler madera. Aleja los objetos de madera.
Resistencia de oso en grupo. Como *resistencia de oso*, afecta a un objetivo/nivel.
Roble guardián. Un roble se convierte en un ent guardián.
Sabiduría de búho en grupo. Como *sabiduría de búho*, afecta a un objetivo/nivel.
Semillas de fuego. Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".
Viajar mediante plantas. Moverse instantáneamente desde una planta a otra de la misma especie.

CONJUROS DE DRUIDA (7.º NIVEL)

Animar las plantas. Una o más plantas se animan y luchan por ti.
Bastón cambiante. Tu bastón se convierte en un ent a una orden tuya.
Caminar con el viento. Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Convocar aliado natural VII. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Escudriñamiento mayor. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
Marabunta. Masa de ciempiés que ataca a tus órdenes.
Rayo solar. Haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.
Sanar. Cura 10 puntos de daño/nivel, todas las enfermedades y todas las condiciones mentales.
Tormenta de fuego. Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
Transmutar metal en madera. Todo el metal que haya en un radio de 40' se convierte en madera.
Visión verdadera [M]. Ves todo como es en realidad.

CONJUROS DE DRUIDA (8.º NIVEL)

Controlar plantas. Controla las acciones de una o más criaturas tipo planta.
Convocar aliado natural VIII. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas graves en grupo. Cura 3d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Dedo de la muerte. Mata a un receptor.
Formas de animal. Un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido.
Invertir gravedad. Los objetos y criaturas caen hacia arriba.
Palabra de regreso. Te teleporta de vuelta hasta el lugar designado.
Explosión solar. Ciega a todos en un radio de 10', inflige 6d6 puntos de daño.
Repeler piedra o metal. Aparta el metal o la piedra.
Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
Torbellino. Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.

CONJUROS DE DRUIDA (9.º NIVEL)

Antipatía. El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
Cambiar de forma [F]. Te transforma en cualquier criatura; cambios, una vez por asalto.
Convocar aliado natural IX. Trae a una criatura para que luche.
Curar heridas críticas en grupo. Cura 4d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.
Desbrozar. Convoca a 1d4+2 brozas movedizas para que luchen por ti.
Enjambre elemental. Convoca varios elementales.
Presciencia. Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.
Regenerar. El receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 puntos de daño +1/nivel (máximo +35).
Simpatía[M]. El lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.
Tormenta de venganza. Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

CONJUROS DE EXPLORADOR

CONJUROS DE EXPLORADOR (1.er NIVEL)

Alarma. Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
Animal mensajero. Envía a un animal Menudo hasta un lugar concreto.
Calmar animales. Calma a 2d4 (+1/nivel) DG de animales.
Colmillo mágico. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y daño.
Convocar aliado natural I. Trae a un animal para que luche por ti.
Detectar animales o plantas. Detecta especies de flora o fauna.
Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Enmarañar. Las plantas enmarañan a todos en un radio de 40'.
Esconderse de los animales. Los animales no son capaces de percibir a un receptor/nivel.
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con animales naturales.
Hechizar animales. Un animal se hace amigo tuyo.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Pasar sin dejar rastro. Un receptor/nivel no deja huellas.
Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
Salto. El receptor obtiene un bonificador en las pruebas de Saltar.
Soportar los elementos. Permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.
Zancada prodigiosa. Tu velocidad aumenta en 10'.

CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

Brotar de espinas. Las criaturas del área sufren 1d4 de daño; pueden ser *ralentizadas*.
Convocar aliado natural II. Trae a un animal para que luche por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos +1/nivel (máximo +5).
Gracia felina. El receptor gana +4 a Des durante 1 min/nivel.
Hablar con las plantas. Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales.
Inmovilizar animal. Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
Piel robliza. Concede una mejora +2 (o superior) a la armadura natural.
Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.
Resistencia de oso. El receptor gana +4 a Con durante 1 min/nivel.
Sabiduría de búho. El receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel.
Trampa de lazo. Crea una trampa mágica de lazo.

CONJUROS DE EXPLORADOR (3.er NIVEL)

Caminar sobre las aguas. El receptor camina sobre el agua como si fuera sólida.
Colmillo mágico mayor. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y daño por cada tres niveles de lanzador (máximo +5).
Comandar plantas. Influye en las acciones de una o más criaturas tipo planta.
Convocar aliado natural III. Trae a un animal para que luche por ti.
Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg +1 pg/nivel (máximo +10).
Forma arbórea. Tu aspecto es exactamente el de un árbol durante 1 h/nivel.
Neutralizar veneno. Desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.
Reducir animal. Encoge a un animal voluntario.
Reducir plantas. Reduce el tamaño o el crecimiento de las plantas normales.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10' de distancia.
Visión en la oscuridad. Ver hasta 60' en la oscuridad total.

CONJUROS DE EXPLORADOR (4.º NIVEL)

Comunión con la naturaleza. Averigua datos sobre una milla de terreno/nivel.
Convocar aliado natural IV. Trae a un animal para que luche por ti.
Crecimiento animal. Un animal/2 niveles duplica su tamaño.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg +1 pg/nivel (máximo +15).
Indetectabilidad [M]. Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
Zancada arbórea. Te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (NIVEL 0; "TRUCOS")

Abjur	**Resistencia.** El receptor gana +1 en los TS.
Adiv	**Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en 60' de radio.
	Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
	Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Conj	**Salpicadura de ácido.** Orbe que inflige 1d3 puntos de daño por ácido.
Encan	**Atontar.** Una criatura humanoide de hasta 4 DG pierde su siguiente acción.
Evoc	**Llamarada.** Deslumbra a una criatura (–1 al ataque).
	Luz. Un objeto brilla como una antorcha
	Luces danzantes. Antorchas quiméricas y otras luces.
	Rayo de escarcha. Rayo que inflige 1d3 de daño por frío.
Ilus	**Sonido fantasma.** Sonidos quiméricos.
Nigro	**Perturbar muertos vivientes.** Inflige 1d6 de daño a 1 muerto viviente.
	Toque de fatiga. Ataque de toque que fatiga al objetivo.
Trans	**Abrir/cerrar.** Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.
	Cuchichear mensaje. Conversación cuchicheada a distancia.
	Mano del mago. Telecinesis (5 lb.).
	Remendar. Reparación menor de un objeto.
Univ	**Marca arcana.** Inscribe una runa personal (visible o invisible).
	Prestidigitación. Realización de trucos menores.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (1.er NIVEL)

Abjur	**Alarma.** Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
	Escudo. Disco invisible que da +4 a la CA y bloquea los *proyectiles mágicos*.

Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal. +2 a CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
Soportar los elementos. Permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.
Trabar portal. Atranca una entrada.

Adiv **Comprensión idiomática.** Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
Detectar muertos vivientes. Revela a estas criaturas en 60' de radio.
Detectar puertas secretas. Revela las puertas ocultas en 60' de radio.
Identificar [M]. Determina las propiedades de un objeto mágico.
Impacto verdadero. +20 a tu siguiente tirada de ataque.

Conj **Armadura de mago.** Concede al receptor un +4 de armadura.
Convocar monstruo I. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Grasa. Un objeto o cuadrado de 10' de lado se vuelve resbaladizo.
Montura. Convoca a un caballo de monta durante 2 h/nivel.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Sirviente invisible. Crea una fuerza invisible que obedece tus órdenes.

Encan **Dormir.** Duerme profundamente criaturas por un valor de 4 DG.
Hechizar persona. Una persona se hace amiga tuya.
Hipnotismo. Fascina a criaturas por valor de 2d4 DG.

Evoc **Contacto electrizante.** Toque que causa 1d6/nivel de daño por electricidad (máximo 5d6).
Disco flotante de Tenser. Disco horizontal, de 3' de diámetro, que soporta 100 lb/nivel.
Manos ardientes. 1d4 daño por fuego/nivel (máximo 5d4).
Proyectil mágico. Daño 1d4+1; +1 proyectil/2 niveles por encima del 1.º (máximo 5).

Ilus **Aura mágica de Nystul.** Altera el aura mágica de un objeto.
Disfrazarse. Cambia tu apariencia.
Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.
Rociada de color. Deja inconscientes, ciegas o aturdidas a 1d6 criaturas débiles.
Ventriloquia. Crea una voz durante 1 min/nivel.

Nigro **Causar miedo.** Una criatura de hasta 5 DG huye durante 1d4 asaltos.
Rayo de debilitamiento. Rayo que reduce la Fue en 1d6 +1/2 niveles.
Toque gélido. 1 toque/nivel, 1d6 de daño y, posiblemente, 1 punto de daño a la Fue.

Trans **Agrandar persona.** Una criatura humanoide dobla su tamaño.
Animar una cuerda. Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.
Arma mágica. Un arma gana un +1.
Borrar. Hace desaparecer escritura mágica o mundana.
Caída de pluma. Los objetos o criaturas caen lentamente.
Reducir persona. Una criatura humanoide reduce a la mitad su tamaño.
Retirada expeditiva. Aumenta tu velocidad en 30'.
Salto. El receptor obtiene un bonificador a las pruebas de Saltar.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (2.º NIVEL)

Abjur **Cerradura arcana [M].** Cierra mágicamente una entrada o cofre.
Obscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Protección contra las flechas. Receptor inmune a la mayoría de ataques a distancia.
Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.

Adiv **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
Localizar objeto. Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.

Conj **Convocar enjambre.** Convoca un enjambre de arañas, murciélagos o ratas.
Convocar monstruo II. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Flecha ácida de Melf. Ataque de toque a distancia; daño 2d4 durante 1 asalto + 1 asalto/3 niveles.
Nube brumosa. Bruma que oscurece la visión.
Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.
Telaraña. Llena una expansión de 20' de radio con telarañas pegajosas.

Encan **Atontar monstruo.** Una criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción.
Terribles carcajadas de Tasha. El receptor pierde sus acciones durante 1 asalto/nivel.
Toque de estulticia. El objetivo recibe 1d6 puntos de daño a Int, Sab y Car.

Evoc **Esfera flamígera.** Bola de fuego rodante; daño 2d6; dura 1 asalto/nivel.
Estallar. Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.
Llama continua [M]. Crea una antorcha permanente, que no despide calor.
Ráfaga de viento. Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
Rayo abrasador. Ataque de toque a distancia que inflige 4d6 puntos de daño por fuego, +1 rayo/4 niveles (máximo 3).
Oscuridad. Oscuridad sobrenatural de 20' de radio.

Ilus **Boca mágica [M].** Habla una sola vez al desencadenarse el efecto.
Contorno borroso. El 20% de los ataques resultan fallidos.
Desorientar. Confunde las adivinaciones relacionadas con una criatura u objeto.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Imagen múltiple. Crea dobles falsos de ti mismo (1d4, +1/3 niveles; máximo 8).
Invisibilidad. El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.
Pauta hipnótica. Fascina a criaturas por un valor de (2d4+1 nivel) DG.
Trampa de Leomund [M]. Hace que un objeto parezca tener una trampa.

Nigro **Ceguera/sordera.** Deja ciego o sordo al receptor.
Comandar muertos vivientes. Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes.
Espantar. Asusta a criaturas de menos de 6 DG.
Falsa vida. Obtienes 1d10 puntos de golpe temporales +1/nivel (máximo +10).
Mano espectral. Crea una mano, brillante e incorporal, para realizar ataques de toque.
Toque de necrófago. Paraliza a un objetivo, que exuda un gran hedor que indispone a los que estén cerca.

Trans **Alterar el propio aspecto.** Asume la forma de una criatura simular.
Apertura. Abre una puerta cerrada con llave o magia.
Astucia de zorro. El objetivo obtiene +4 a Int durante 1 min/nivel.
Esplendor de águila. El objetivo obtiene +4 a Car durante 1 min/nivel.
Fuerza de toro. El receptor gana +4 a Fue durante 1 min/nivel.
Gracia felina. El receptor gana +4 a Des durante 1 min/nivel
Levitar. El receptor sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
Pirotecnia. Convierte el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.
Resistencia de oso. El receptor gana +4 a Con durante 1 min/nivel.
Sabiduría de búho. El receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel.
Trepar cual arácnido. Da la capacidad de caminar por paredes y techos.
Truco de la cuerda. Esconde en un espacio extradimensional a un máximo de 8 criaturas.
Viento susurrante. Envía un mensaje corto a una milla de distancia por nivel.
Visión en la oscuridad. Ver hasta 60' en la oscuridad total.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (3.er NIVEL)

Abjur **Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Indetectabilidad [M]. Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.
Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.
Runas explosivas. Infligen 6d6 de daño al ser leídas.

Adiv **Clariaudiencia/clarividencia.** Ver u oír a una distancia durante 1 min/nivel.

Don de lenguas. Podrás hablar cualquier idioma.
Vista arcana. Las auras mágicas se vuelven visibles para ti.

Conj **Convocar monstruo III.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
Corcel fantasmal. Caballo mágico que aparece durante 1 h/nivel.
Impronta de la serpiente sepia [M]. Crea un símbolo de texto que inmoviliza al lector.
Nube apestosa. Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.
Tormenta de aguanieve. Estorba a la visión y el movimiento.

Encan **Furia.** Proporciona +2 a Fue y Con, +1 a las salvaciones de Vol, –2 a la CA.
Heroísmo. Proporciona +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.
Inmovilizar persona. Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.
Sueño profundo. Duerme criaturas por un valor de 10 DG.
Sugestión. Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

Evoc **Bola de fuego.** 1d6 daño/nivel, radio de 20'.
Cubículo de Leomund. Crea un cobijo para 10 criaturas.
Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
Rayo relampagueante. La electricidad inflige 1d6 daño/nivel.

Ilus **Desplazamiento.** Los ataques no alcanzan al receptor el 50% de las veces.
Escritura ilusoria [M]. Sólo puede descifrarla el lector deseado.
Esfera de invisibilidad. Hace invisible a todos en un radio de 10'.
Imagen mayor. Como *imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.

Nigro **Apacible descanso.** Conserva un cadáver.
Detener muertos vivientes. Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.
Rayo agotador. Rayo que deja exhausto al objetivo.
Toque vampírico. Toque inflige 1d6/2 niveles del lanzador; lanzador gana pg iguales al daño.

Trans **Acelerar.** Una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.
Afiladura. Duplica el rango de amenaza normal del arma.
Arma mágica mayor. Bonificador +1/3 niveles (máximo +5).
Encoger objeto. Objeto queda reducido a la dieciseisava parte de su tamaño.
Flecha flamígera. Las flechas infligen +1d6 puntos de daño por fuego.
Forma gaseosa. El receptor se vuelve insustancial y puede volar despacio.
Intermitencia. Desapareces al azar y reapareces durante 1 asalto/nivel.
Página secreta. Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.
Ralentizar. Un receptor/nivel puede realizar sólo una acción/asalto y sufre –2 a la CA y las tiradas de ataque.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Volar. El receptor vuela a una velocidad de 60'.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (4.º NIVEL)

Abjur **Ancla dimensional.** Impide el movimiento extradimensional.
Globo menor de invulnerabilidad. Detiene efectos de conjuros de nivel 1.º a 3.º.
Piel pétrea [M]. Ignora 10 puntos de daño por ataque.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Trampa de fuego [M]. El objeto inflige daño 1d4 +1/nivel al ser abierto.

Adiv **Detectar escudriñamiento.** Te alerta del espionaje mágico.
Escudriñamiento [F]. Espía desde lejos al receptor.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.
Ojo arcano. Ojo flotante invisible que se mueve a 30'/asalto.

Conj **Bruma sólida.** Obstruye la visión y frena el movimiento.
Cobijo seguro de Leomund. Crea una sólida casa.
Convocar monstruo IV. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Creación menor. Crea un objeto de tela o madera.
Puerta dimensional. Te teleporta una corta distancia.
Tentáculos negros de Evard. Tentáculos que apresan a todos en una expansión de 15'.

Encan **Confusión.** El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.
Desesperación aplastante. Los objetivos sufren un penalizador –2 en las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.
Geas menor. Dar una orden a un receptor de 7 DG como máximo.
Hechizar monstruo. Un monstruo cree ser tu aliado.

Evoc **Alarido.** Ensordece a todo aquel que se encuentre en el cono e inflige 5d6 de daño.
Escudo de fuego. Las criaturas que te ataquen sufrirán daño por fuego; estarás protegido contra el calor y el frío.
Esfera elástica de Otiluke. Globo de fuerza que protege al receptor pero lo atrapa.
Muro de fuego. Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 de daño +1/nivel.
Muro de hielo. *Plano de hielo* crea una pared con 15 pg +1/nivel; *hemisferio* puede atrapar a criaturas en su interior.
Tormenta de hielo. Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.

Ilus **Asesino fantasmal.** Una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
Conjuración sombría. Imita conjuraciones de nivel 3.º o inferior, pero sólo son reales en un 20%.
Invisibilidad mayor. Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y seguir invisible.
Muro ilusorio. Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.
Pauta iridiscente. Unas luces fascinan a criaturas por un valor de 24 DG.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).

Nigro **Contagio.** Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
Enervación. El receptor adquiere 1d4 niveles negativos.
Lanzar maldición. –6 a una característica; –4 a los ataques, salvaciones y pruebas; o 50% de perder cada acción.
Miedo. Los receptores situados en el cono huirán durante 1 asalto/nivel.
Reanimar a los muertos [M]. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Trans **Agrandar persona en grupo.** Agranda a varias criaturas.
Mnemotecnia de Rary [F]. *Sólo para magos.* Prepara conjuros adicionales o retiene uno que se acabe de ejecutar.
Polimorfar. Dota de nueva forma a un receptor voluntario.
Reducir persona en grupo. Reduce a varias criaturas.
Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (5.º NIVEL)

Abjur **Exorcismo.** Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.
Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen. Impide a cualquiera ver o escudriñar un área durante 24 horas.

Adiv **Contactar con otro plano.** Te permite hacer preguntas a una entidad de otro plano.
Ojos fisgones. 1d4 ojos flotantes (+1/nivel) que espían para ti.
Vínculo telepático de Rary. Vínculo que permite comunicación entre aliados.

Conj **Cofre secreto de Leomund[F].** Esconde en el plano Etéreo un cofre valioso que puedes recuperar cuando quieras.
Convocar monstruo V. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Creación mayor. Como *creación menor*, pero también con piedra y metal.

Ligadura menor de los planos. Atrapa a un ajeno de hasta 6 DG hasta que haga una tarea.

Mastín fiel de Mordenkainen. Perro fantasmal que puede guardar y atacar.

Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Nube aniquiladora. Mata 3DG o menos; 4-6 DG salvación o morir; +6 DG reciben daño de Constitución.

Teleportar. Te transporta instantáneamente hasta a 100 millas/nivel.

Encan **Bruma mental.** El receptor sufre –10 en pruebas de Sab y en salvaciones de Voluntad.

Debilidad mental. La Int y el Car del receptor quedan reducidos a 1.

Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.

Inmovilizar monstruo. Como *inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.

Símbolo de sueño [M]. Runa desencadenada sitúa a las criaturas próximas en un sueño catatónico.

Evoc **Cono de frío.** 1d6 daño por frío/nivel.

Mano interpuesta de Bigby. Mano que proporciona cobertura contra un oponente.

Muro de fuerza. Este muro es inmune al daño.

Recado. Lleva instantáneamente un mensaje corto a cualquier lugar.

Ilus **Espejismo arcano.** Como *terreno alucinatorio*, pero con edificios.

Evocación sombría. Imita evocaciones de nivel 4.º o inferior, pero sólo son reales en un 20%.

Imagen persistente. Como *imagen mayor*, pero no precisa concentración.

Mensaje onírico. Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.

Ofuscar videncia [M]. Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Pesadilla. Envía una visión que inflige 1d10 de daño; fatiga.

Similitud. Cambia la apariencia de una persona/2 niveles.

Nigro **Asolar.** Marchita una planta o causa 1d6/nivel puntos de daño a una criatura tipo planta.

Olas de fatiga. Varios objetivos quedan fatigados.

Símbolo de dolor [M]. Runa desencadenada sume a las criaturas próximas en el dolor.

Transmigración [F]. Permite poseer a otra criatura.

Trans **Crecimiento animal.** Un animal/2 niveles duplica su tamaño.

Elaborar. Transforma materias primas en objetos acabados.

Pasamiento. Crea un pasaje a través de un muro de madera o roca.

Polimorfar funesto. Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Telecinesis. Mueve un objeto, ataca a una criatura o arroja un objeto o criatura.

Transmutar barro en roca. Transforma dos cubos de 10'/nivel.

Transmutar roca en barro. Transforma dos cubos de 10'/nivel.

Viaje en vuelo. Vuelas a una velocidad de 40', y puedes aligerar en grandes distancias.

Univ **Permanencia [X].** Hace permanentes ciertos conjuros.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (6.º NIVEL)

Abjur **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.

Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.

Globo de invulnerabilidad. Como *globo menor de invulnerabilidad*, pero también con 4.º nivel.

Guardas y custodias. Diversos efectos mágicos protegen un área.

Rechazo. Las criaturas no pueden acercarse a ti.

Adiv **Analizar esencia mágica [F].** Revela los aspectos mágicos del receptor.

Conocimiento de leyendas [M] [F]. Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.

Visión verdadera [M]. Ves todo como es en realidad.

Conj **Bruma ácida.** Bruma que inflige daño por ácido.

Convocar monstruo VI. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Ligadura de los planos. Como *ligadura menor de los planos*, pero hasta 12 DG.

Muro de hierro [M]. 30 pg/4 niveles; puede derribarse sobre enemigos.

Encan **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.

Heroísmo mayor. Proporciona un bonif. +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad; inmunidad al miedo y pg temporales.

Símbolo de persuasión [M]. Runa desencadenada hechiza a las criaturas próximas.

Sugestión en grupo. Como *sugestión*, más un receptor/nivel.

Evoc **Contingencia [F].** Establece una condición que desencadena otro conjuro.

Esfera congelante de Otiluke. Congela el agua o inflige daño por frío.

Mano forzuda de Bigby. Una mano que empuja a las criaturas.

Relámpago zigzagueante. 1d6 daño/nivel; 1 rayo secundario/nivel, cada uno inflige medio daño.

Ilus **Caminar por la sombra.** Viaja rápidamente entrando en las sombras.

Doble engañoso. Te hace invisible y crea un doble ilusorio.

Imagen permanente. Incluye visión, sonido y olor.

Imagen programada [M]. Como *imagen mayor*, pero se desencadena cuando sucede algo.

Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

Nigro **Círculo de muerte[M].** Mata 1d4 DG/nivel de criaturas.

Crear muertos vivientes[M]. Crea necrófagos, necrarios, momias o mohrgs.

Matar muertos vivientes [M]. Destruye 1d4 DG/nivel de muertos vivientes (máximo 20d4)

Mirada penetrante. El objetivo queda despavorido, indispuesto y comatoso.

Símbolo de miedo [M]. Runa desencadenada aterroriza a las criaturas cercanas.

Trans **Astucia de zorro en grupo.** Como *astucia de zorro*, afecta a un objetivo/nivel.

Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.

De la carne a la piedra. Convierte en piedra a la criatura receptora.

De la piedra a la carne. Devuelve a su estado a una criatura petrificada.

Desintegrar. Hace que una criatura u objeto desaparezca.

Elucubración de Mordenkainen. *Sólo magos.* Recupera un conjuro de nivel 5.º o inferior.

Esplendor de águila en grupo. Como *esplendor de águila*, afecta a un objetivo/nivel.

Fuerza de toro en grupo. Como *fuerza de toro*, afecta a un objetivo/nivel.

Gracia felina en grupo. Como *gracia felina*, afecta a un objetivo/nivel.

Remover tierra. Cava zanjas y levanta colinas.

Resistencia de oso en grupo. Como *resistencia de oso*, afecta a un objetivo/nivel.

Sabiduría de búho en grupo. Como *sabiduría de búho*, afecta a un objetivo/nivel.

Transformación de Tenser [M]. Obtienes bonificadores al combate.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (7.º NIVEL)

Abjur **Destierro.** Destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.

Recluir. El receptor es invisible a la vista y el escudriñamiento; deja a la criatura comatosa.

Retorno de conjuros. Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.

Adiv **Escudriñamiento mayor.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.

Visión [M] [X]. Como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido y extenuante.

Vista arcana mayor. Como *vista arcana*, pero también revela los efectos mágicos sobre criaturas y objetos.

Conj **Convocaciones instantáneas de Drawmij [M].** Un objeto preparado aparece en tu mano.

Convocar monstruo VII. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Desplazamiento de plano[F]. Hasta 8 receptores viajan a otro plano.

Magnífica mansión de Mordenkainen [F]. Se abre una puerta a una mansión extradimensional.

Puerta en fase. Crea un pasaje invisible a través de piedra o madera.

Teleportar mayor. Como *teleportar*, pero sin límite de alcance ni posibilidad de llegar lejos del objetivo.

Teleportar objeto. Como *teleportar*, pero afecta a un objeto tocado.

Encan **Inmovilizar persona en grupo.** Como *inmovilizar persona*, pero a todos en un radio de 30'.

Locura. El receptor sufre *confusión* de forma continuada.

Palabra de poder cegador. Ciega a una criatura de hasta 200 pg.

Símbolo de aturdimiento [M]. Runa desencadenada aturde a las criaturas cercanas.

Evoc **Bola de fuego de explosión retardada.** 1d6 daño por fuego/nivel; puedes retrasar explosión durante 5 asaltos.

Espada de Mordenkainen [F]. Espada mágica flotante que ataca a los oponentes.

Jaula de fuerza [M]. Cubo de fuerza que atrapa a todo el que esté en su interior.

Mano aferradora de Bigby. Mano que da cobertura, empuja o apresa.

Rociada prismática. Unos rayos golpean causando diversos efectos.

Ilus **Conjuración sombría mayor.** Como *conjuración sombría*, pero hasta 6.º nivel y 60% real.

Invisibilidad en grupo. Como *invisibilidad*, pero afecta a todo el que alcance.

Proyectar imagen. Doble ilusorio capaz de hablar y lanzar conjuros.

Simulacro [M] [X]. Crea un doble parcialmente real de una criatura.

Nigro **Controlar muertos vivientes.** Estas criaturas no te atacarán mientras estén a tus órdenes.

Dedo de la muerte. Mata a un receptor.

Olas de agotamiento. Varios objetivos quedan exhaustos.

Símbolo de debilidad [M]. Runa desencadenada debilita a las criaturas próximas.

Trans **Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.

Estatua. El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.

Excursión etérea. Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.

Invertir gravedad. Los objetos y criaturas caen hacia arriba.

Univ **Deseo limitado [X].** Altera la realidad, dentro de los límites del conjuro.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (8.º NIVEL)

Abjur **Cerradura dimensional.** La teleportación y el viaje interplanario quedan bloqueados durante un día/nivel.

Mente en blanco. El receptor es inmune a la magia mental/emocional y al escudriñamiento.

Muro prismático. Los colores del muro poseen distintos efectos.

Protección contra los conjuros [M] [F]. Confiere un bonificador +8 de resistencia.

Adiv **Discernir ubicación.** Revela la ubicación exacta de una criatura u objeto.

Instante de presciencia. Ganas un bonificadores introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o salvación.

Ojos fisgones mayor. Como *ojos fisgones*, pero los ojos tienen *visión verdadera*.

Conj **Atrapar el alma [M] [F].** Encierra al receptor dentro de una gema.

Convocar monstruo VIII. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Laberinto. Atrapa al receptor en un laberinto extradimensional.

Ligadura mayor de los planos. Como *ligadura menor de los planos*, pero hasta 18 DG.

Nube incendiaria. La nube inflige 4d6 daño por fuego/asalto.

Encan **Antipatía.** El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

Baile irresistible de Otto. Obliga a bailar al receptor.

Exigencia. Como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.

Hechizar monstruo en grupo. Como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30'.

Ligadura [M]. Diversas técnicas para encerrar a una criatura.

Palabra de poder aturdidor. Aturde a una criatura de hasta 150 pg.

Símbolo de locura [M]. Runa desencadenada vuelve locas a las criaturas cercanas.

Simpatía [M]. El lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.

Evoc **Alarido mayor.** Grito devastador que inflige 10d6 de daño sónico, aturde a las criaturas y daña a los objetos.

Esfera telecinética de Otiluke. Como *esfera elástica de Otiluke*, pero puedes mover la esfera telecinéticamente.

Explosión solar. Ciega a todos en 10'; inflige 6d6 de daño.

Puño cerrado de Bigby. Mano grande que proporciona cobertura, empuja o ataca a tus enemigos.

Rayo polar. Ataque de toque a distancia que inflige 1d6/nivel daño por frío.

Ilus **Evocación sombría mayor.** Como *evocación sombría*, pero hasta 7.º nivel y un 60% real.

Pantalla. Ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.

Pauta centelleante. Espirales de colores que *confunden*, aturden o dejan inconsciente.

Nigro **Clonar [M] [F].** Crea un doble que gana consciencia al morir el original.

Crear muertos vivientes mayores [M]. Crea sombras, incorpóreos, espectros o devoradores.

Horrible marchitamiento. Inflige 1d6/nivel en un radio de 30'.

Símbolo de muerte [M]. Runa desencadenada mata a las criaturas próximas.

Trans **Cuerpo férreo.** Tu cuerpo se transforma en hierro vivo.

Estasis temporal [M]. Pone al receptor en animación suspendida.

Polimorfar cualquier cosa. Convierte cualquier objetivo en cualquier otra cosa.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (9.º NIVEL)

Abjur **Cautiverio.** Entierra al receptor.

Disyunción de Mordenkainen. Disipa magia y desencanta objetos mágicos.

Esfera prismática. Como *muro prismático*, pero rodea por todos lados.

Libertad. Libera a una criatura que padezca *cautiverio*.

Adiv **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

Conj **Círculo de teletransporte [M].** Círculo que teleporta a cualquier criatura hasta el punto designado.

Convocar monstruo IX. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Refugio [M]. Altera un objeto para que transporte hasta ti a su dueño.

Umbral [X]. Comunica dos planos para viajar o convocar.

Encan **Dominar monstruo.** Como *dominar persona*, pero con cualquier criatura.

Inmovilizar monstruo en grupo. Como *inmovilizar monstruo*, pero a todos en un radio de 30'.

Palabra de poder mortal. Mata a una criatura de hasta 100 pg.

Evoc **Mano aplastante de Bigby.** Mano grande que proporciona cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos.

Tromba de meteoritos. Cuatro esferas que explotan, infligiendo cada una 6d6 puntos de daño por fuego.

Ilus **Némesis inexorable.** Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos dentro de 30'.

Penumbras. Como *conjuración sombría*, pero hasta 8.º nivel y 80% real.

Nigro **Consumir energía.** El receptor gana 2d4 niveles negativos.

Lamento de la banshee. Mata a una criatura/nivel.

Ligadura del alma [F]. Atrapa un alma recién muerta y evita su resurrección.

Proyección astral [M]. Os envía a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral.

Trans **Cambiar de forma [F].** Te transforma en cualquier criatura; cambios, una vez por asalto.

Detener el tiempo. Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

Etereidad. Permite viajar acompañado hasta el plano Etéreo.

Univ **Deseo [X].** Como *deseo limitado*, pero con menos limitaciones.

CONJUROS DE PALADÍN

CONJUROS DE PALADÍN (1.er NIVEL)

Arma mágica. Un arma gana un +1.

Bendecir agua. Crea agua bendita.

Bendecir arma. El arma asesta golpes terribles a los enemigos malignos.

Bendecir. Los aliados ganan +1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra miedo.

Crear agua. Crea 2 galones/nivel de agua pura.

Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos +1/nivel (máximo +5).

Detectar muertos vivientes. Revela a estas criaturas en un radio de 60'.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño.
Favor divino. Ganas un +1/3 niveles al ataque y al daño.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
Protección contra el caos/el mal. +2 a CA y salvación, contrarresta el control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
Resistencia. El receptor gana +1 en los TS.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
Soportar los elementos. Permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.
Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.

CONJUROS DE PALADÍN (2.º NIVEL)

Alineamiento indetectable. Oculta el alineamiento durante 24 horas.
Escudar a otro [F]. Sufres la mitad del daño infligido al receptor.
Esplendor de águila. El objetivo obtiene +4 a Car durante 1 min/nivel.
Fuerza de toro. El receptor gana +4 a Fue durante 1 min/nivel.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de la parálisis o los conjuros de inmovilizar o *ralentizar*.
Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
Sabiduría de búho. El receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel.
Zona de verdad. Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

CONJUROS DE PALADÍN (3.er NIVEL)

Arma mágica mayor. Bonificador +1/3 niveles (máximo +5).
Círculo mágico contra el caos. Como *protección contra el caos*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
Círculo mágico contra el mal. Como *protección contra el mal*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg +1 pg./nivel (máximo +10).
Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.
Plegaria. Los aliados obtienen +1 en la mayoría de las tiradas; los enemigos, un −1.
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Sanar a una montura. Como *sanar*, pero a un caballo de guerra u otra montura especial.

CONJUROS DE PALADÍN (4.º NIVEL)

Curar heridas graves. Cura 3d8 pg +1 pg/nivel (máximo +15).
Custodia contra la muerte. Da inmunidad contra conjuros y efectos de muerte.
Disipar el caos. Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas caóticas.
Disipar el mal. Bonificador +4 contra los ataques de las criaturas malignas.
Espada sagrada. Un arma pasa a ser +5 e inflige doble daño contra el mal.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
Marca de la justicia. Designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.
Neutralizar veneno. Inmuniza al objetivo frente al veneno, desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.
Restablecimiento. Recobra las puntuaciones de característica y niveles consumidos.
Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

CONJUROS

Los conjuros aquí detallados se presentan en orden alfabético.

Ablandar tierra y piedra

Transmutación [tierra]
Nivel: Drd 2, Tierra 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: un cuadrado de 10'/nivel; ver texto
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Al lanzarse este conjuro, se ablandará toda la tierra y piedra natural del área que esté al descubierto. La tierra húmeda pasará a ser un barrizal; la tierra seca, arena; y la piedra se convertirá en arcilla blanda que podrá cortarse y moldearse con facilidad. Afectas a un área cuadrada de 10' de lado hasta una profundidad de entre 1 y 4', dependiendo de la dureza o resistencia del terreno en ese punto (a discreción del DM). La piedra mágica, encantada, trabajada o que no esté al descubierto, no será afectada, como tampoco lo serán las criaturas de piedra o tierra.

Las criaturas que estén en el barro deberán tener éxito en un TS de Reflejos o quedarán atrapadas durante 1d2 asaltos, sin poder moverse, atacar ni lanzar conjuros. Las criaturas que tengan éxito podrán moverse por el barro a la mitad de velocidad, aunque no podrán correr ni cargar.

La tierra suelta no resulta tan problemática como el barro, pero todas las criaturas que se encuentren en el área verán reducida a la mitad su velocidad normal y no podrán correr ni cargar sobre esa superficie.

La piedra convertida en arcilla no entorpecerá el movimiento, pero permitirá a los personajes cortar, modelar o excavar en zonas que antes no habrían resultado afectadas por esas acciones. Por ejemplo, un grupo de aventureros que quisiera salir de una caverna podría usar este conjuro para ablandar una pared. Aunque el sortilegio no afecta a la piedra trabajada o que no esté desnuda, los techos de caverna o las superficies verticales, como las caras de acantilados, sí podrán ser alteradas. Por lo general, esto último provocará un derrumbamiento o desprendimiento de tierras, pues el material ablandado se despegará de la pared o techo y caerá.

El conjuro puede producir un daño estructural moderado a las construcciones artificiales (como una pared o torre) ablandando el suelo debajo de ellas y haciendo que se asienten. Sin embargo, la mayoría de edificios bien construidos sólo serán dañados por este conjuro, no quedarán destruidos.

Abrir/cerrar

Transmutación
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: objeto que pese hasta 30 lb. o portal que pueda ser abierto o cerrado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Puedes abrir o cerrar (a tu elección) una puerta, cofre, caja, ventana, mochila, bolsa, botella o cualquier otro recipiente. Si hay cualquier cosa que se oponga a esta actividad (como una tranca en una puerta o una cerradura en un cofre), el conjuro fracasará. Además, el sortilegio sólo puede abrir y cerrar cosas que pesen 30 lb. o menos. Por lo tanto, las puertas, cofres y objetos similares del tamaño apropiado para criaturas enormes pueden estar más allá de los efectos de este conjuro.

Foco: una llave de latón.

Acelerar

Transmutación
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura/nivel; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada se mueve y actúa más rápido de lo normal. Esta velocidad adicional tiene varios efectos:

Cuando realice una acción de ataque completo, una criatura acelerada puede realizar un ataque adicional con cualquier arma que esté esgrimiendo. El ataque se realiza utilizando el ataque base

completo de la criatura, más todos los modificadores apropiados a la situación (este efecto no es acumulativo con efectos similares, como el proporcionado por un arma *veloz*, ni permite una acción adicional real, por lo que no puedes utilizarla para lanzar un segundo conjuro o realizar cualquier otro tipo de acción adicional en el asalto).

Una criatura *acelerada* obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y un bonificador +1 de esquiva a la CA y las salvaciones de Reflejos. Cualquier situación que te prive de tu bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) también te hace perder estos bonificadores.

Todos los modos de movimiento de la criatura *acelerada* (incluyendo movimiento terrestre, excavar, trepar, volar y nada) aumentan en 30', hasta un máximo del doble de la velocidad normal del objetivo con esa forma de movimiento. Este aumento cuenta como un bonificador de mejora, y afecta a la distancia de salto de la criatura, como sucede normalmente con los aumentos en la velocidad.

Varios efectos de *acelerar* no se apilan. *Acelerar* disipa y contrarresta *ralentizar*.

Componente material: una viruta de raíz de regaliz.

Adivinación

Adivinación
Nivel: Clr 4, Saber 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantánea

El conjuro de *adivinación* (similar a *augurio*, pero más poderoso) puede darte un consejo útil en respuesta a una pregunta concreta sobre un objetivo, un acontecimiento o una actividad que vaya a tener lugar antes de haber transcurrido una semana. El consejo puede ser tan simple como una frase corta o tan elaborado como una rima críptica o un presagio.

Por ejemplo, supón que la pregunta fuera: "¿Haremos bien aventurándonos en el templo en ruinas de Erythnul?" El DM sabe que acechando cerca de la entrada del mismo hay un terrible troll que vigila 10.000 po y un *escudo* +1, pero cree que el grupo tiene posibilidades de derrotarlo si lucha duramente. Por tanto, el conjuro de adivinación podría responder: "Aceite y llamas prestos, iluminarán el camino hacia vuestro enriquecimiento". Sea como fuere, el DM será quien controle la información que recibas. Si el grupo no actuara basándose en tal información, las condiciones podrían cambiar e invalidar el presagio (por ejemplo, el troll podría haberse marchado, llevándose el tesoro consigo).

Las posibilidades básicas de realizar una adivinación correcta son de 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo de 90%. El DM ajustará las posibilidades si circunstancias inusuales lo requieren (si, por ejemplo, se han tomado precauciones especiales contra la adivinación).

Si la tirada falla, serás consciente de que el conjuro ha fracasado, a no ser que esté funcionando una magia concreta que se encargue de facilitarte respuestas falsas.

Al igual que sucede con *augurio*, todas las *adivinaciones* sobre una cuestión concreta que ejecute una misma persona utilizarán el mismo resultado de dado que la primera y darán la misma respuesta.

Componente material: incienso y una ofrenda en forma de sacrificio que resulte apropiada para tu religión (juntos, los materiales han de costar 25 po como mínimo).

Afiladura

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: un arma o 50 proyectiles, todos los cuales deben estar en contacto en el momento del lanzamiento
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro hace que un arma se considere afilada mágicamente, mejorando su capacidad para asestar golpes. Esta transmutación duplica el rango de amenaza del arma. Un rango de amenaza normal pasará a ser de 19-20; uno de 19-20 pasará a ser de 17-20; y uno de 18-20 pasará a ser de 15-20. Este conjuro sólo puede lanzarse sobre armas perforantes o cortantes. Si es ejecutada sobre flechas o virotes de ballesta, la *afiladura* de cada proyectil individual finalizará en cuanto éste sea disparado, golpee o no el blanco deseado (a efectos de este conjuro considera a los shuriken como flechas, más que como armas arrojadizas).

Varios efectos que aumenten el rango de amenaza de un arma (como un conjuro de *afiladura* y la dote de Crítico mejorado) no se apilan. No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, como una garra.

Agrandar persona

Transmutación
Nivel: Fuerza 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura humanoide
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace crecer instantáneamente a una criatura u objeto, doblando su altura y multiplicando su peso por 8. Este aumento cambia la categoría de tamaño de la criatura a la inmediatamente superior. El objetivo obtiene un bonificador +2 de tamaño a la Fuerza, un penalizador –2 de tamaño a la Destreza (hasta un mínimo de 1), y un penalizador –1 a las tiradas de ataque y la CA debido a su tamaño aumentado.

Una criatura humanoide que vea su tamaño aumentado a Grande tiene un espacio de 10' y un alcance natural de 10'. Este conjuro no cambia la velocidad del receptor.

Si no hay espacio suficiente en el recinto para el tamaño deseado, la criatura alcanza el tamaño máximo posible y debe realizar una prueba de Fuerza (utilizando su puntuación aumentada) para hacer reventar el recinto durante el proceso. Si falla, queda encerrado sin dañar al material que le rodea (el conjuro no puede ser utilizado para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo el equipo que la criatura transporte o lleve encima también será agrandado por el conjuro. Las armas de cuerpo a cuerpo y las armas de proyectil afectadas por este conjuro infligen más daño (consulta la *Guía del Dungeon Master*). Otras propiedades mágicas no se incrementan mediante este conjuro. Cualquier objeto *agrandado* que deje de estar en posesión de la criatura *agrandada* (incluyendo un arma de proyectil o arrojadiza) regresa instantáneamente a su tamaño normal. Esto implica que las armas arrojadizas causan daño normal, y que los proyectiles infligen daño acorde al tamaño del arma que los disparó. Las propiedades mágicas de los objetos *agrandados* no aumentan con este conjuro (una *espada +1 agrandada* sigue teniendo sólo un bonificador +1 de mejora, una varita del tamaño de un bastón tiene sólo sus funciones normales, una poción gigante simplemente requiere una mayor cantidad de fluido ingerido para que sus efectos mágicos operen, etc.

Varios efectos mágicos que aumenten el tamaño no se apilan, lo cual quiere decir (entre otras cosas) que no puedes utilizar un segundo lanzamiento de este conjuro para aumentar más a una criatura que ya esté bajo los efectos de un primer lanzamiento.

Agrandar persona contrarresta y disipa el conjuro de *reducir persona*.

Agrandar persona puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material: una pizca de hierro pulverizado.

Agrandar persona en grupo

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 4
Objetivo: una criatura humanoide/nivel, ninguna de las cuales no pueden estar a más de 30' de distancia del resto

Este conjuro funciona como *agrandar persona*, salvo que afecta a varias criaturas.

Alarido

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza parcial o Reflejos niega (objeto); ver texto
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Emites un tremendo alarido que ensordece e inflige daño a las criaturas que se encuentren en su camino. Toda criatura que se encuentre en el

área quedará ensordecida durante 2d6 asaltos y sufrirá 5d6 puntos de daño por sonido. Un TS con éxito niega la sordera y reduce el daño a la mitad. Las criaturas cristalinas u objetos quebradizos o de cristal que se vean expuestos al efecto sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6). Las criaturas afectadas tienen derecho a un TS de Fortaleza para reducir el daño a la mitad, y las que tengan asidos objetos frágiles podrán negar el daño sufrido por éstos si tienen éxito en un TS de Reflejos.

Este sortilegio no puede penetrar dentro de uno de *silencio*.

Alarido mayor

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 6, Hch/Mag 8
Componentes: V, S, F
Alcance: 60'
Tiro de salvación: Fortaleza parcial o Reflejos niega (objeto); ver texto

Este conjuro funciona como *alarido*, salvo en que el cono inflige 10d6 puntos de daño por sonido (o 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador, máximo 20d6, contra las criaturas cristalinas u objetos quebradizos o de cristal que se vean expuestos al efecto). También hace que las criaturas queden aturdidas durante 1 asalto y sordas durante 4d6 asaltos. Una criatura en el área del cono puede negar el efecto de aturdimiento y reducir a la mitad tanto el daño como la duración de la sordera mediante una salvación de Fortaleza con éxito. Las que tengan asidos objetos frágiles podrán negar el daño sufrido por éstos si tienen éxito en un TS de Reflejos.

Foco arcano: un pequeño cuerno de metal o marfil.

Alarma

Abjuración
Nivel: Brd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación de 20' de radio, centrada en un punto del espacio
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace sonar una alarma mental o audible cada vez que una criatura Menuda o mayor entra en la zona custodiada o la toca. Una criatura que pronuncie la contraseña (elegida por ti en el momento del lanzamiento) no hará sonar la *alarma*. Al ejecutar el conjuro eliges también si la alarma será mental o audible.

Alarma mental: esta *alarma* te avisa (sólo a ti) siempre y cuando estés en un radio de una milla del área custodiada. Oirás dentro de tu mente un soniquete metálico que te despertará del sueño normal, pero, por lo demás, no perturbará tu concentración. Un conjuro de *silencio* no surte efecto alguno sobre una *alarma* mental.

Alarma audible: esta *alarma* emite el sonido de una campanilla, y podrá oírla claramente cualquiera en un radio de 60' del área custodiada. Esa distancia se reduce en 10' por cada puerta cerrada que se interponga y en 20' por cada pared sólida. Si hubiera un silencio absoluto, la campanilla podría oírse débilmente hasta a 180' de distancia. El sonido dura 1 asalto y no será oído por las criaturas que sean víctimas de un conjuro de *silencio*.

Las criaturas etéreas o astrales no harán saltar la *alarma*.

Una *alarma* puede ser hecha permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Foco arcano: una campanilla y un finísimo alambre de plata.

Aliado de los planos

Conjuración (llamada) [ver texto de *aliado de los planos menor*]
Nivel: Clr 6
Efecto: uno o dos elementales o ajenos llamados, que no superen en total los 12 DG, y que no podrán distar más de 30' cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona como *aliado de los planos menor*, salvo en que puedes llamar a una sola criatura, de hasta 12 DG, o dos de un mismo tipo, cuyo total de DG no supere los 12. Las criaturas aceptarán llevar a cabo una tarea para ti y pedirán juntas el pago que debes darles a cambio.

Coste de PX: 250 PX

Aliado de los planos mayor

Conjuración (llamada) [ver texto de *aliado de los planos menor*]
Nivel: Clr 8
Efecto: hasta tres elementales o ajenos llamados, que no superen en total los 18 DG, y dos de los cuales no podrán distar más de 30' cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona como *aliado de los planos menor*, salvo en que puedes llamar a una sola criatura de hasta 18 DG o a hasta tres del mismo tipo cuyo total de DG no supere 18. Las criaturas se mostrarán dispuestas a ayudarte y pedirán juntas el pago que debes darles a cambio.

Coste de PX: 500 PX.

Aliado de los planos menor

Conjuración (llamada) [ver texto]
Nivel: Clr 4
Componentes: V, S, FD, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: un elemental o ajeno llamado de hasta 6 DG
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Lanzando este conjuro, pides a tu dios que envíe hasta ti al elemental o ajeno (de hasta 6 DG) que prefiera. Si no tienes una deidad concreta, este conjuro es una súplica general a la que dará respuesta alguna criatura que comparta la filosofía de tu alineamiento. Si sabes el nombre de una criatura concreta, puedes pedirle que venga con sólo mencionar su nombre al ejecutar el sortilegio (aunque, de todas formas, podría terminar acudiendo una criatura distinta).

Puedes pedirle a la criatura que lleve a cabo una tarea para ti a cambio de un pago por tu parte. Las tareas pueden ser desde lo más simple (volar a través del abismo, ayudarnos a combatir en una batalla) hasta lo más complejo (espiar a nuestros enemigos, protegernos en nuestra incursión en el dungeon). Debes ser capaz de comunicarte con la criatura llamada para poder negociar por sus servicios.

La criatura llamada requiere un pago por su ayuda. Este pago puede adoptar una variedad de formas, desde una donación en forma de oro u objetos mágicos a un templo aliado, hasta un regalo realizado directamente a la criatura o alguna otra acción por tu parte que esté de acuerdo con su alineamiento y objetivos. De cualquiera de los modos, este pago debe ser realizado antes de que la criatura acepte llevar a cabo cualquier servicio.

El regateo llevará 1 asalto como mínimo; por tanto, las acciones de la criatura llamada darán comienzo en el asalto siguiente a su llegada.

Una tarea que requiera hasta 1 minuto por nivel de lanzador requiere un pago de 100 po por DG de la criatura llamada. Para una tarea que requiera hasta 1 hora por nivel de lanzador, la criatura requiere un pago de 500 po por DG. Una tarea a largo plazo, que serían las que requieran hasta un día por nivel de lanzador, requiere un pago de 1.000 po por DG.

Una tarea que no implique peligro sólo requerirá la mitad del pago indicado, mientras que las especialmente peligrosas pueden exigir regalos mayores. Pocas criaturas (por no decir ninguna) aceptarán una tarea que parezca suicida (recuerda que una criatura llamada muere realmente cuando es abatida, a diferencia de una criatura convocada). Por otra parte, si la tarea está muy relacionada con las características esenciales de la criatura, el DM puede reducir a la mitad o incluso dispensar del pago. Por ejemplo, una criatura celestial llamada para combatir contra demonios puede exigir un regalo por sólo la mitad del valor normal.

Al final de la tarea, o cuando la duración negociada expire, la criatura regresa a su plano natal (después de informarte a ti, si es apropiado y posible).

Nota: cuando se usa un conjuro de llamada para traer a criaturas de agua, aire, fuego o tierra, éste se convierte en un sortilegio de ese tipo. Por ejemplo, *aliado de los planos menor* será un conjuro de fuego cuando lo utilices para llamar a un elemental de fuego.

Coste en PX: 100 PX.

Alineamiento indetectable

Abjuración
Nivel: Brd 1, Clr 2, Pld 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro oculta el alineamiento de un objeto o criatura ante toda forma de adivinación.

Alinear arma

Transmutación [ver texto]
Nivel: Clr 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma tocada o 50 proyectiles (todos los cuales deben estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento)
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Vol niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Alinear arma hace que un arma sea buena, caótica, legal o maligna, a tu elección. Un arma que esté alineada puede superar la reducción del daño de ciertas criaturas, normalmente ajenos del alineamiento opuesto. Este conjuro no tiene efecto sobre un arma que ya tenga un alineamiento, como una espada sagrada.

No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, ni sobre un impacto sin armas.

Cuando vuelves un arma buena, caótica, legal o maligna, *alinear arma* es un conjuro bueno, caótico, legal o maligno, respectivamente.

Alterar el propio aspecto

Transmutación
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel (D)

Asumes la forma de una criatura del mismo tipo que tu forma normal (como humanoide o bestia mágica). La nueva forma no puede diferir en más de una categoría de tamaño de tu tamaño normal. Los DG máximos que puede tener la forma que asumas son iguales a tu nivel de lanzador (por ejemplo, un máximo de 5 DG a 5.º nivel). Puedes cambiar tu aspecto al de otro miembro de tu propia especie, o incluso al tuyo propio.

Conservas tus propias puntuaciones de características. Tu clase, nivel, puntos de golpe, alineamiento, ataque base y salvaciones base permanecen todos sin cambios. Conservas todas los ataques y cualidades especiales sobrenaturales y sortílegos de tu forma normal, salvo los que requieran una parte del cuerpo que la nueva forma no tenga (como una boca para un arma de aliento u ojos para un ataque de mirada). Conservas todos los ataques y cualidades especiales extraordinarios debidos a tus niveles de clase (como la aptitud de furia de un bárbaro), pero pierdes todos los de tu forma normal que no provengan de niveles de clase (como la aptitud presencia pavorosa de un dragón).

Si la nueva forma es capaz de hablar, puedes comunicarte de forma normal. Conservas cualquier aptitud para el lanzamiento de conjuros que tuvieras en tu forma original, pero la nueva forma debe ser capaz de hablar de forma inteligible (esto es, hablar un lenguaje) para utilizar componentes verbales, y tener extremidades capaces de manipulación delicada para utilizar componentes somáticos o materiales.

Adquieres las cualidades físicas de la nueva forma, al mismo tiempo que conservas tu mente. Las cualidades físicas incluyen tamaño natural, capacidades de movimiento mundano (como andar, excavar, nadar, trepar y volar con alas, hasta una velocidad máxima de 120' para el vuelo y 60' para el movimiento no en vuelo), bonificador a la armadura natural, armas naturales (como garras, mordisco, etc.), bonificadores raciales a las habilidades, dotes raciales y cualquier cualidad física general (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, etc.). Un cuerpo con extremidades adicionales no te permite realizar más ataques (o ataques más ventajosos con dos armas) de lo normal.

No obtienes ningún ataque ni cualidad especiales extraordinarios que no se indiquen como una cualidad física de la criatura, tales como visión en la oscuridad, visión en la penumbra, sentido ciego, vista ciega, curación rápida, regeneración, olfato, etc.

No obtienes ningún ataque o cualidad especial sobrenatural, ni tampoco las aptitudes sortílegas de la nueva forma. Tu tipo y subtipo de criatura (si lo hay) no cambian, independientemente de tu nueva forma. No puedes adoptar la forma de ninguna criatura con una plantilla, ni siquiera aunque la plantilla no cambie el tipo o subtipo de la criatura.

Puedes determinar libremente las cualidades físicas menores de la nueva forma (como color y textura del pelo o tono de la piel), dentro de los rangos normales para una criatura de ese tipo. Las cualidades físicas relevantes de la nueva forma (tales como peso, altura y sexo) también están controladas por ti, pero deben estar dentro de las normales para esa forma. A todos los efectos estás disfrazado como un miembro corriente de la raza de tu nueva forma. SI utilizas este conjuro para crear un disfraz, recibes un bonificador +10 en tu prueba de Disfrazarse.

Cuando se produce el cambio, tu equipo (si lo hay) permanece puesto o sujeto por la nueva forma (si ésta es capaz de llevar o sujetar el objeto), o se funde en el interior de la forma y se vuelve no útil. Cuando vuelves a tu auténtica forma, cualquier objeto que se hubiera fundido en la forma reaparece en la misma localización de tu cuerpo que ocupase previamente, y de nuevo puede utilizarse. Cualquier nuevo objeto que llevases en la forma asumida y que no pueda ser llevado por tu forma normal cae a tus pies; cualquier cosa que puedas llevar en ambas formas o transportar en una parte del cuerpo común a ambas formas (boca, manos o similar) durante el momento de la reversión, seguirá estando en el mismo lugar. Cualquier parte del cuerpo o del equipo que sea separada del conjuro vuelve a su forma auténtica.

Analizar esencia mágica

Adivinación
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un objeto o criatura por nivel de lanzador
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno o Vol niega; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Puedes discernir todos los conjuros y propiedades mágicas presentes en un grupo de criaturas u objetos. Cada asalto puedes examinar como acción gratuita a una única criatura u objeto que puedas ver. En el caso de un objeto mágico, aprendes cuáles son sus funciones, como activarlas (si es apropiado) y cuantas cargas le quedan (si utiliza cargas). En el caso de un objeto o criatura con conjuros activos sobre él, conoces cada conjuro, su efecto y su nivel de lanzador.

Un objeto "atendido" puede intentar una salvación de Vol para resistir este efecto si su esgrimidor así lo desea. Si la salvación tiene éxito, no aprendes nada del objeto, salvo lo que puedas deducir observándolo. Un objeto que supere su TS no puede ser afectado por ningún otro conjuro de *analizar esencia mágica* durante 24 horas.

Analizar esencia mágica no funciona cuando se utiliza sobre un artefacto (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más detalles sobre los artefactos).

Foco: una diminuta lente hecha de rubí o zafiro engastada en un pequeño aro de oro. La piedra preciosa debe valer 1.500 po como mínimo.

Ancla dimensional

Abjuración
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: rayo
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Un rayo verdoso surge de tu mano extendida. Para alcanzar a tu objetivo, debes realizar un ataque de toque a distancia. Cualquier criatura u objeto tocado quedará cubierto por un brillante campo esmeralda que le impedirá completamente el viaje extradimensional. Las formas de movimiento impedidas por el *ancla dimensional* incluyen *caminar por la sombra, desplazamiento de plano, etereidad, excursión etérea, intermitencia, laberinto, proyección astral, puerta dimensional, teleportar, umbral* y demás aptitudes sortílegas o psiónicas parecidas. Mientras dure el conjuro, también impedirá el uso de *umbrales y círculos de teletransporte.*

Un *ancla dimensional* no impide el movimiento de criaturas que ya estuvieran en forma etérea o astral al ejecutarse el conjuro, ni impedirá la percepción o formas de ataque extradimensionales (como la mirada del basilisco). Además, tampoco impedirá que las criaturas convocadas desaparezcan al finalizar su respectivo conjuro de convocación.

Animal mensajero

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Drd 2, Exp 1
Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un animal Menudo
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Obligas a un animal Menudo a ir hasta el lugar que elijas. El uso más común de este conjuro es hacer que lleve un mensaje a tus aliados. El animal objetivo no puede haber sido domesticado ni enseñado por otra persona, lo cual incluye criaturas tales como los familiares y los compañeros animales.

Puedes hacer que acuda hasta ti usando un poco de comida que le resulte apetecible. El animal avanzará y esperará tu orden, tras lo cual podrás transmitirle mentalmente la imagen de un lugar que conozcas bien o que sea fácilmente reconocible (como la cima de una montaña lejana o la desembocadura de un río cercano). Las indicaciones han de ser sencillas, pues el animal depende de lo que tú sepas y no podrá llegar a su destino por su cuenta. Puedes atar una nota u objeto pequeño al mensajero. A continuación, el animal irá al lugar indicado y esperará allí hasta que expire la duración del conjuro, momento en que reanudará su actividad normal.

Durante el período de espera, el mensajero dejará que se le acerquen extraños para retirar el pergamino u objeto que lleve. Ten en cuenta que el emisario podría resultar ignorado si el destinatario del mensaje no sabe que le han enviado un ave u otro animal pequeño. El destinatario del mensaje no obtendrá ninguna capacidad especial que le permita comunicarse con el animal o leer el mensaje portado por éste (si, por ejemplo, estuviera escrito en un idioma que no conociera).

Componente material: un poco de comida que le guste al animal.

Animar las plantas

Transmutación
Nivel: Drd 7, Vegetal 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una planta Grande por cada tres niveles de lanzador o todas las plantas dentro del alcance; ver el texto
Duración: 1 asalto/nivel o 1 hora/nivel; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Con este conjuro, infundes capacidad de movimiento y apariencia de vida en plantas inanimadas. A continuación, todas las plantas animadas atacarán a la cosa o criatura que designaras inicialmente, como si fuesen un objeto animado de la categoría de tamaño apropiada. Puedes animar una planta Grande o menor (como un árbol) por nivel de lanzador, o un número equivalente de plantas de mayor tamaño. Una planta Enorme cuenta como dos plantas Grandes o más pequeñas; una planta Gargantuesca como cuatro, y una planta Colosal como ocho. Puedes cambiar el objetivo u objetivos designado como acción de movimiento, tal y como si estuvieses dirigiendo un conjuro activo.

Utiliza las estadísticas para los objetos animados que se encuentran en el *Manual de monstruos*, con la única excepción de que las plantas de un tamaño inferior a Grande no tienen dureza, salvo que el DM considere lo contrario en un caso concreto.

Animar plantas no puede afectar a criaturas tipo planta (como los ents), ni tampoco afecta a la materia vegetal muerta (como una túnica de algodón o una cuerda de cáñamo).

Este sortilegio no puede animar objetos que una criatura transporte o lleve puestos.

Enmarañar: de modo alternativo, puedes infundir cierta movilidad a todas las plantas dentro del alcance, lo cual les permite enroscarse en torno a las criaturas que estén en el área. Este uso del conjuro duplica el efecto de un conjuro de *enmarañar*. La RC no evita que una criatura sea enmarañada. Este efecto dura 1 hora por nivel de lanzador.

Animar los objetos

Transmutación
Nivel: Brd 6, Caos 6, Clr 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: un objeto Pequeño por nivel de lanzador; ver texto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Con este conjuro, infundes capacidad de movimiento y apariencia de vida en los objetos inanimados. A continuación, el objeto u objetos animados atacarán a la cosa o criatura que designaras inicialmente. Un objeto animado puede ser de cualquier material no mágico (madera, metal, piedra, tela, cuero, cerámica, cristal, etc.). Puedes animar un objeto Pequeño o menor (como una silla) por nivel de lanzador, o un número equivalente de objetos de mayor tamaño. Un objeto Mediano (como un perchero) cuenta como dos objetos Pequeños o menores; un objeto Grande (como una mesa) cuenta como cuatro; un objeto Enorme como ocho; uno Gargantuesco como dieciséis; y uno Colosal como treinta y dos. Puedes cambiar el objetivo u objetivos designado como acción de movimiento, tal y como si estuvieses dirigiendo un conjuro activo.

Las estadísticas de los objetos animados se encuentran en el *Manual de monstruos*.

Este sortilegio no puede animar objetos que una criatura transporte o lleve puestos.

Animar los objetos puede ser hecho permanente mediante el conjuro de *permanencia*.

Animar una cuerda

Transmutación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: un objeto similar a una cuerda; longitud máximo 50' + 5'/nivel; ver texto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes animar un objeto inanimado similar a una cuerda, incluyendo cordel, hilo, cuerda, sedal, una soga o incluso un cable. Se supone que una cuerda de longitud máxima tendrá 1" de diámetro. La longitud total se reducirá en un 50% por cada pulgada adicional de grosor o aumentará en un 50% cada vez que el grosor se divida entre 2.

Las órdenes posibles son: "enróscate" (formando una espiral perfecta), "enróscate y anuda", "enlaza", "enlaza y anuda", "ata y anuda" y lo contrario de todo lo indicado arriba ("desenróscate", etc.). Cada asalto podrás darle una orden como acción de movimiento, como si estuvieras dirigiendo un conjuro activo.

La cuerda sólo podrá enrollar a una criatura u objeto que tenga a 1' de distancia o menos (no avanzará arrastrándose hacia su víctima) por lo que hará falta lanzarla cerca del oponente; conseguir esto requiere tener éxito en un ataque de toque a distancia (con un incremento de distancia de 10'). Una cuerda típica tiene 2 puntos de golpe, CA 10, y puede romperse con una prueba de Fuerza (CD 23). Este objeto no inflige daño alguno, pero puede utilizarse para hacer caer o enmarañar a un solo oponente que falle su TS de Reflejos. Un lanzador de conjuros que esté atado por medio de esta cuerda mágica deberá realizar una prueba de Concentración (CD 15) para poder ejecutar un sortilegio. Una criatura enmarañada puede liberarse mediante una prueba de Escapismo (CD 20).

Ni la cuerda ni sus nudos se consideran mágicos.

Este conjuro concede un bonificador +2 a cualquier prueba de Uso de cuerdas en que utilices el objeto transmutado.

Este sortilegio no puede animar objetos llevados puestos o transportados por una criatura.

Antipatía

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Drd 9, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un lugar (hasta 10' cúbicos/nivel) u objeto
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Haces que de un objeto o lugar emanen vibraciones mágicas que repelen a un tipo concreto de criatura inteligente o a criaturas de un alineamiento particular (según elijas). El tipo de criatura al que afectará deberá ser nombrado concretamente (por ejemplo, dragones rojos, gigantes de las colinas, hombres-rata, lamasu, mantos o vampiros). Los subtipos de criaturas, como "trasgoides", no son lo bastante específicos. De un modo similar, ha de nombrarse el alineamiento concreto, en caso de elegirse esa opción (por ejemplo, caótico maligno, caótico bueno, legal neutral o neutral auténtico).

Las criaturas del tipo o alineamiento designado sentirán el abrumador deseo de abandonar el área u objeto, evitándolo por completo y no queriendo re-



gresar a él mientras el conjuro siga surtiendo efecto. Una criatura que tenga éxito en su TS podrá quedarse en el área o tocar el objeto, pero se sentirá muy incómoda cuando lo haga. Esta incómoda molestia reducirá en 4 puntos la Destreza de la criatura.

Antipatía contrarresta y disipa *simpatía*.

Componente material arcano: un trozo de alumbre empapado en vinagre.

Apacible descanso

Nigromancia
Nivel: Clr 2, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: cadáver tocado
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Te permite conservar los restos de una criatura muerta para evitar que se descompongan, cosa que prolongará el período de tiempo en que podrá ser devuelta a la vida (consulta *revivir a los muertos*). Los días transcurridos bajo la influencia de este conjuro no se tendrán en cuenta para el límite de tiempo. Además, este conjuro también hace que transportar a un compañero caído resulte más agradable.

El sortilegio también funciona con fragmentos corporales seccionados y cosas parecidas.

Componentes materiales arcanos: una pizca de sal y una pieza de cobre por ojo que tenga (o tuviera) el cadáver.

Apagar

Transmutación
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área u objetivo: un cubo de 20'/nivel (Mo) o un objeto mágico basado en el fuego
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: no o sí (objeto)

Este conjuro suele utilizarse para extinguir fuegos forestales y demás conflagraciones, pues apaga todo fuego no mágico que haya en su área. El sortilegio también disipa los conjuros de fuego de su área, aunque eso exigirá tener éxito en una prueba de disipación (1d20, +1 por nivel de lanzador, máximo +15) contra cada conjuro a disipar. La CD para eliminar tales conjuros es de 11 + el nivel de lanzador del conjuro de fuego en cuestión.

Las criaturas elementales (fuego) que se encuentren en el área sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6; sin TS).

Otra posibilidad es dirigir el conjuro contra un solo objeto mágico capaz de crear o controlar el fuego, como una *varita de bolas de fuego* o una *espada lengua flamígera*. El objeto perderá todas sus aptitudes mágicas basadas en el fuego durante 1d4 horas a menos que se logre tener éxito en un TS de Voluntad (los artefactos son inmunes a este efecto).

Apertura

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una puerta, caja o cofre con un área de hasta 10' cuadrados/nivel
Duración: instantánea; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro abre cerraduras atascadas, atrancadas, cerradas con llave, *trabadas* o protegidas con un conjuro de *cerradura arcana*, además de puertas secretas y cajas o cofres que se abran con llave o con resortes ocultos. También aflojará soldaduras, grilletes o cadenas (siempre y cuando sirvan para asegurar un cierre). Si se utiliza para abrir una puerta protegida por una *cerradura arcana*, el conjuro no elimina el citado cierre, sino que se limita a suspender su funcionamiento durante 10 minutos. En todos los demás casos, la puerta no volverá a cerrarse o atascarse por sí misma. El conjuro de *apertura* no levantará puertas de reja u otros obstáculos similares (rastrillos, por ejemplo), ni afectará a las cuerdas, enredaderas y otras cosas parecidas. Ten en cuenta que el efecto quedará limitado por el área. Un lanzador de 3.er nivel puede ejecutar un conjuro de *apertura* sobre una puerta de 30' cuadrados o menos (por ejemplo, una puerta corriente de 4 × 7'). Cada lanzamiento del conjuro puede eliminar hasta dos formas de impedir atravesar una entrada. Por tanto, una puerta que estuviera cerrada con llave, atrancada y *trabada*, o una con cuatro cerraduras, necesitaría dos conjuros de *apertura*.

Arma disruptora

Transmutación
Nivel: Clr 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un arma de cuerpo a cuerpo
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto); ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro hace que un arma cuerpo a cuerpo se vuelva mortal para los muertos vivientes. Cualquier criatura muerta viviente con unos DG iguales o menores a tu nivel de lanzador debe superar una salvación de Voluntad o ser destruida totalmente si es golpeada en combate con esta arma. La RC no se aplica contra el efecto de destrucción.

Arma espiritual

Evocación [fuerza]
Nivel: Clr 2, Guerra 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: arma mágica de fuerza
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un arma hecha de pura fuerza aparece de la nada y ataca a tus oponentes a distancia, siguiendo tus órdenes e infligiendo 1d8 puntos de daño por fuerza por golpe, +1 por cada tres niveles de lanzador (máximo +5 a nivel 15.º). El efecto adoptará la forma del arma predilecta de tu deidad o de un arma con un significado espiritual o simbólico para ti (véase más abajo), y tendrá el mismo rango de amenaza y multiplicador de crítico que el arma real imitada. Golpeará al oponente que designes, atacando una vez en el mismo asalto en que lances el conjuro y continuando cada asalto subsiguiente en tu turno. El arma utilizará tu ataque base como bonificador de ataque (lo cual podría permitirle atacar varias veces por asalto en asaltos subsiguientes), más tu modificador de Sabiduría como bonificador de ataque. Golpea como un conjuro, no como un arma; por tanto, podrá, por ejemplo, alcanzar a las criaturas incorporales. El arma siempre atacará desde la dirección en que te encuentres y no obtendrá bonificador de flanqueo ni ayudará a otro contendiente a conseguirlo. Tus dotes (como Soltura con un arma) o acciones de combate (como cargar) no afectarán al arma. Si esta llega a exceder el alcance del conjuro, dejas de verla o dejas de dirigirla, regresará hasta ti y se quedará flotando a tu lado.

Cada asalto después del primero podrás usar una acción de movimiento para dirigir el arma contra un nuevo objetivo. Si no lo haces, ésta seguirá atacando al mismo objetivo que en el asalto anterior. El arma sólo podrá atacar una vez en aquellos asaltos en que cambie de objetivo, aunque en los subsiguientes podrá efectuar varios ataques (siempre y cuando tu ataque base lo permita). Incluso aunque el *arma espiritual* sea un arma a distancia, utiliza el alcance del conjuro, no el incremento de distancia normal del arma, y sigue siendo necesaria una acción de movimiento para cambiar de objetivo.

Un *arma espiritual* no puede ser atacada ni dañada por ataques físicos, pero *disipar magia*, *desintegrar*, una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación* la afectarán. La CA de un *arma espiritual* contra ataques de toque es de 12 (10 + bonificador de tamaño por ser un objeto Menudo).

Si la criatura atacada tiene RC, debes realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + tu nivel de lanzador) contra la RC la primera vez que el arma la alcance. Si la criatura logra resistirse al arma, el conjuro será disipado. Si no, ésta afectará de modo normal a esa criatura mientras dure el sortilegio.

Por lo general, el arma que obtendrás gracias al conjuro será una réplica hecha de pura fuerza del arma personal de tu deidad, muchas de las cuales tienen nombre propio. Un clérigo que carezca de dios obtendrá un arma según su alineamiento. Un clérigo neutral sin deidad podrá crear un arma espiritual de cualquier alineamiento, siempre y cuando esté actuando de acuerdo a él en líneas generales. Éstas son las armas de las distintas deidades:

Boccob: bastón, "Bastón de Boccob"
Corellon Larethian: espada larga, "Sahandrian"
Ehlonna: arco largo, "Jenevier"
Erythnul: maza de armas, "Agonía"
Fharlanghn: bastón, "Amigo del viajero"

Garl del Oro luminoso: hacha de batalla, "Arumdina"
Gruumsh: lanza, "Lanza sangrienta"
Heironeous: espada larga, "Portadora de justicia"
Hextor: mangual, "Verdugo"
Kord: espadón, "Kelmar"
Moradin: martillo de guerra, "Mazalma"
Nerull: guadaña, "Siegavidas"
Obad-Hai: bastón, "Tocatormentas"
Olidammarra: estoque, "Golpeaveloz"
Pelor: maza, "Cetrosolar"
San Cuthbert: maza pesada, "la Maza de Cuthbert"
Vecna: daga, "Reflexión"
Wee Jas: daga, "Discreción"
Yondalla: espada corta, "Cornudaga"
Bien: martillo de guerra, "Martillo de la justicia"
Caos: hacha de batalla, "Filo del cambio"
Ley: espada, "Espada de la verdad"
Mal: mangual ligero, "Azote de almas"

Arma mágica

Transmutación
Nivel: Clr 1, Guerra 1, Hcr/Mag 1, Pld 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro concede a un arma un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque y daño (un bonificador de mejora no se apila con el bonificador +1 a las tiradas de ataque de las armas de gran calidad).

No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, por ejemplo un impacto sin arma (en su lugar debes utilizar *colmillo mágico*). El impacto sin arma de un monje es considerado como un arma, y por lo tanto puede ser mejorado con este conjuro.

Arma mágica mayor

Transmutación
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 3, Pld 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un arma o 50 proyectiles (todos los cuales han de estar en contacto en el momento del lanzamiento)
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro funciona como *arma* mágica, salvo en que proporciona a un arma un bonificador de mejora al ataque y daño de +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5).

Otra posibilidad es afectar a un máximo de 50 flechas, piedras o virotes. Todos los proyectiles deben ser del mismo tipo y estar formando un grupo (por ejemplo, dentro de un mismo carcaj). Los proyectiles (no así las armas arrojadizas) pierden su transmutación en cuanto son utilizados (considera los shurikens como proyectiles, no como armas arrojadizas, a efectos de este conjuro).

Componente material arcano: cal en polvo y carbón.

Armadura de mago

Conjuración (creación) [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no

Un campo de fuerza invisible, pero tangible, rodea al receptor de la *armadura de mago*, proporcionándole un bonificador +4 de armadura a la CA. Al contrario que la armadura mundana, la de este conjuro no impone ningún penalizador de armadura, no da lugar a fallo de conjuro arcano ni reduce la velocidad. Al estar hecha de fuerza, las criaturas incorporales no pueden atravesar la *armadura de mago* igual que hacen con la normal.

Foco: un fragmento de cuero curado.

Asesino fantasmal

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro) y, a continuación, Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Creas la imagen fantasmal de la criatura más terrible que pueda imaginar el receptor, combinando sus miedos inconscientes para crear algo que pueda visualizar: la bestia más horrible. Solamente el receptor del conjuro podrá ver al *asesino fantasmal*; tú sólo verás una figura vaga. Al principio, el receptor tendrá derecho a un TS de Voluntad para darse cuenta de que la imagen no es real. Si el tiro falla, el asesino entrará en contacto con él y la víctima tendrá que realizar un TS de Fortaleza para evitar morir de miedo. Incluso aunque el TS de Fortaleza tenga éxito, el receptor sufrirá 3d6 puntos de daño.

Si la víctima descree con éxito y, además, lleva puesto un *yelmo de telepatía*, podrá volver a la bestia contra ti. Si eso sucede, deberás conseguir descreer o serás el objetivo de su ataque mortal de miedo.

Asolar

Nigromancia
Nivel: Drd 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una planta
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza mitad, ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro agosta una única planta de cualquier tamaño. Una criatura tipo planta afectada recibe 1d6 puntos de daño por nivel (máximo 15d6) y puede intentar un TS de Fortaleza para medio daño. Una planta que no sea una criatura (como un árbol o un arbusto) no recibe salvación y se marchita y muere de manera inmediata. Este conjuro no tiene efecto en el suelo ni en la vida vegetal de los alrededores.

Astucia de zorro

Transmutación
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más inteligente. El conjuro otorga un bonificador +4 de mejora a la Inteligencia, proporcionando los beneficios usuales a las habilidades relacionadas con la misma. Los magos (y otros lanzadores de conjuros que se basen en la Inteligencia) que reciban este conjuro no obtiene conjuros adicionales por el aumento de la característica, pero sí ven aumentadas las CD de sus conjuros. Este conjuro no proporciona puntos de habilidades adicionales.

Componente material arcano: unos cuantos pelos o una pizca de heces de un zorro.

Astucia de zorro en grupo

Transmutación
Nivel: Brd 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Este conjuro funciona como *astucia de zorro*, salvo en que afecta a varias criaturas.

Atontar

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura humanoide de 4 DG como máximo
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este encantamiento nubla la mente de un humanoide de hasta 4 DG, impidiéndole llevar a cabo acción alguna. Los humanoides con 5 DG o más no resultarán afectados. Un receptor atontado no estará aturdido, por lo que quienes intenten agredirle no obtendrán beneficios especiales en sus ataques.

Componente material: unas hebras liadas de lana u otro material similar.

Atontar monstruo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hch/Mag 2
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva de 6 DG como máximo

Este conjuro funciona como *atontar*, pero puede afectar a una criatura viva de cualquier tipo. Las criaturas con 7 o más DG no resultan afectadas.

Atrapar el alma

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M (F); ver texto
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar o ver texto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: permanente; ver texto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí; ver texto

Este conjuro mete la fuerza vital de una criatura (y su cuerpo material) dentro de una gema.

La gema albergará a la entidad atrapada indefinidamente o hasta que la piedra se rompa y la fuerza vital quede liberada, lo que permitirá también que el cuerpo material vuelva a formarse. Si la entidad atrapada fuera una criatura poderosa de otro plano (lo que incluye a los personajes que estén fuera del plano Material y sean atrapados por habitantes de otro plano), se le podría pedir que llevara a cabo un servicio nada más ser liberada.

Por lo demás, la criatura quedará libre en cuanto alguien ponga fin a su cautiverio en la gema.

Dependiendo de la versión elegida, el conjuro podrá ser desencadenado de una de estas dos maneras:

Finalización de conjuro: con el primer método, el conjuro puede completarse pronunciando su palabra final como acción estándar, igual que si estuvieras lanzando un conjuro normal contra el receptor. Esto permitirá usar la RC (en caso de haberla) y realizar un TS de Voluntad para evitar el efecto. Si se pronuncia también el nombre de la criatura, la RC se ignorará y la CD de la salvación aumentará en 2. Si la salvación o la RC tienen éxito, la gema estallará en pedazos.

Objeto desencadenante: el segundo método es más insidioso y consiste en engañar al receptor para que acepte un objeto desencadenante inscrito con la palabra final del conjuro, momento en que el alma de la criatura es encerrada automáticamente en la trampa. Para usar este método, tanto el nombre de la criatura como la palabra desencadenante han de inscribirse en el objeto al encantar la gema. Además, es posible situar un conjuro de *simpatía* en el objeto desencadenante. En cuanto el receptor acepte el objeto o lo coja en la mano, su fuerza vital será transferida automáticamente a la gema sin derecho a salvarse ni a usar su RC.

Componente material: antes de llegar a ejecutar el lanzamiento definitivo del conjuro de *atrapar el alma*, debes obtener una gema que valga 1.000 po por DG que posea la criatura a atrapar (por ejemplo, necesitarías una gema de 10.000 po para una criatura de 10 DG). Si la piedra preciosa no valiera lo suficiente, se romperá en el momento de intentar atrapar a la criatura (aunque los personajes no tengan concepto del nivel ni los DG como tales, sí que podrán hacer averiguaciones para saber el valor que ha de tener una gema para encerrar a alguien; sin embargo, recuerda que tal valor podría cambiar con el paso del tiempo al evolucionar los personajes).

Foco (sólo con el objeto desencadenante): si utilizas el método de objeto desencadenante, necesitaras un objeto especial, como el descrito anteriormente.

Augurio

Adivinación
Nivel: Clr 2
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantánea

Un *augurio* te revela si una acción concreta te beneficiará o perjudicará en el futuro inmediato. Por ejemplo, si un grupo se estuviera planteando destruir un extraño sello con el que está cerrada una entrada, este conjuro podría confirmarles si es buena idea o no.

La posibilidad inicial de recibir una respuesta inteligible es de 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo de 90%; el DM realizará la tirada en secreto, aunque podrá decidir que el éxito es automático cuando la pregunta sea muy clara o completamente nulo cuando esta pregunta sea demasiado vaga. Si el *augurio* tiene éxito, obtendrás una de las siguientes respuestas:

- "Dicha" (si es probable que la acción tenga buenos resultados).
- "Desdicha" (si es probable que tenga malos resultados).
- "Dicha y desdicha" (si puede resultar en ambas cosas).
- "Nada" (para aquellas acciones que no tengan un resultado especialmente bueno o malo).

Si el conjuro fracasa, obtendrás el resultado de "nada". Un clérigo que obtenga la respuesta "nada" no tendrá manera de averiguar si el conjuro ha resultado acertado o fallido.

El *augurio* sólo puede responder sobre lo que vaya a suceder durante la media hora siguiente. Lo que pase después no afectará en absoluto a la predicción, que, de hecho, podría pasar por alto las consecuencias a largo plazo de la acción sobre la que se pregunte. Todos los *augurios* sobre una cuestión concreta que ejecute una misma persona utilizarán el mismo resultado de dado que el primero.

Componente material: incienso por un valor mínimo de 25 po.

Foco: un conjunto de objetos marcados (como palillos, huesos, etc.) por un valor mínimo de 25 po.

Aura mágica de Nystul

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1, Magia 1
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un objeto tocado, que no pese más de 5 lb/nivel
Duración: 1 día/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Alteras el aura de un objeto para que aparezca ante los sortilegios de *detección* (y conjuros con capacidades similares) como si no fuese mágico, o como si fuese un objeto mágico del tipo que especifiques, o como si estuviese bajo los efectos de un conjuro que especifiques. Gracias a este sortilegio, podrás hacer que una espada normal parezca una *vorpalina* +2 o que una *vorpalina* +2 parezca una *espada* +1 o incluso una espada no mágica.

Si el objeto portador del *aura mágica de Nystul* se convierte en objetivo de un conjuro de *identificar* (o se examina de forma parecida), quien lo esté examinando podrá reconocer que su aura es falsa y detectar sus verdaderas cualidades teniendo éxito en un TS de Voluntad. De lo contrario, pensará que el *aura de Nystul* es verdadera y no averiguará la auténtica naturaleza de la magia por mucho que lo intente.

Si el aura del objeto custodiado es excepcionalmente poderosa (si es, por ejemplo, un artefacto), el *aura mágica de Nystul* no funcionará.

Nota: las armas, armaduras y escudos mágicos han de ser objetos de gran calidad; por tanto, una espada de manufactura mediocre resultaría bastante sospechosa si irradiara un aura mágica.

Foco: un pequeño retal cuadrado de seda que debe pasarse sobre el objeto para que éste adquiera el aura.

Aura sacrílega

Abjuración [maligno]
Nivel: Clr 8, Mal 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20'
Objetivos: una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Una malévola oscuridad rodea a los receptores, protegiéndolos de los ataques, concediéndoles resistencia a los conjuros lanzados por criaturas buenas y debilitando a las criaturas de este alineamiento que logren alcanzarlos con sus ataques. Esta abjuración posee cuatro efectos:

En primer lugar, las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia en sus TS. Al contrario que sucede con *protección contra el bien*, este beneficio se aplica contra todos los ataques, no sólo contra los procedentes de criaturas buenas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas ganan RC 25 contra los conjuros buenos y los sortilegios ejecutados por criaturas buenas.

En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el bien*.

Por último, las criaturas buenas que logren alcanzar con un ataque a un defensor custodiado por el conjuro sufrirán 1d6 puntos de daño temporal de Fuerza (Fortaleza niega).

Foco: un pequeño relicario que contenga una reliquia sagrada, como un fragmento de pergamino de un texto sacrílego. El relicario ha de costar 500 po como mínimo.

Aura sagrada

Abjuración [bueno]
Nivel: Bien 8, Clr 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20'
Objetivos: una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Un brillante resplandor divino rodea a los receptores, protegiéndolos contra los ataques, concediéndoles resistencia a los conjuros lanzados por criaturas malignas y cegando a las criaturas de este alineamiento que alcancen a los receptores con sus ataques. Esta abjuración tiene cuatro efectos:

En primer lugar, las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia en sus TS. Al contrario que sucede con *protección contra el mal*, este beneficio se aplica contra todos los ataques, no sólo contra los procedentes de criaturas malignas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas ganan RC 25 contra los conjuros malignos y los sortilegios ejecutados por criaturas malignas.

En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el mal*.

Por último, las criaturas malignas que logren alcanzar con un ataque a un defensor custodiado por el conjuro quedarán cegadas en el acto (Fortaleza niega, igual que *ceguera/sordera*, pero con la CD de salvación del *aura sagrada*).

Foco: un pequeño relicario que contenga una reliquia sagrada, como un jirón de la túnica de un santo o un fragmento de pergamino de un texto sagrado. El relicario costará 500 po como mínimo.

Auxilio divino

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Bien 2, Clr 2, Suerte 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Auxilio divino otorga al objetivo un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y las salvaciones contra efectos de miedo, además de puntos de golpe temporales por un valor igual a 1d8 + el nivel del lanzador (hasta un máximo de 1d8+10 puntos de golpe temporales a nivel de lanzador 10.º).

Azote sacrílego

Evocación [maligno]
Nivel: Mal 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: expansión de 20' de radio
Duración: instantánea (1d4 asaltos); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro atrae hasta ti un poder sacrílego con el que castigar a tus enemigos. Este poder toma la forma de una nube fría y empalagosa de densa oscuridad. Sólo las criaturas buenas y neutrales pueden ser dañadas por este sortilegio; las de alineamiento maligno no resultan afectadas. El conjuro inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas buenas (o 1d6 por nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos buenos) y las hace indisponer durante 1d4 asaltos. Tener éxito en un TS de Voluntad reduce el daño a la mitad y niega el efecto de indisposición. Los efectos no pueden ser negados por *quitar enfermedad* o *sanar*, pero *quitar maldición* sí es efectivo.

El conjuro sólo inflige la mitad del daño a las criaturas que no son buenas ni malignas, y no las hace indisponer. Además, éstas pueden volver a reducir a la mitad el daño (sufriendo la cuarta parte de lo que indique el resultado de los dados) teniendo éxito en un TS de Reflejos.

Baile irresistible de Otto

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 1d4+1 asaltos
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

El receptor siente la irrefrenable necesidad de bailar y empieza a hacerlo sin dudar, arrastrando los pies y taconeando. El baile impide al receptor llevar a cabo más acciones que brincar y hacer cabriolas. El efecto impone un penalizador –4 a su CA y un penalizador –10 en las salvaciones de Reflejos, y niega cualquier bonificador a la CA proporcionado por un escudo que lleve el objetivo. El bailarín provoca ataques de oportunidad cada asalto en su turno.

Barrera de cuchillas

Evocación [fuerza]
Nivel: Bien 6, Clr 6, Guerra 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: muro de cuchillas giratorias, de hasta 20' largo/nivel, o un muro circular de cuchillas giratorias con 5' de radio/2 niveles; ambos de 20' de alto
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Reflejos mitad o Reflejos niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace aparecer un cortina vertical e inmóvil de afiladas cuchillas giratorias de pura fuerza. Toda criatura que atraviese la barrera de cuchillas sufrirá 1d6 puntos de daño cortante por nivel de lanzador (con un máximo de 15d6), con una salvación de Reflejos para medio daño.

Si evocas la barrera para que aparezca en un espacio donde haya criaturas, cada criatura sufre daño como si hubiese atravesado el muro. Cada una de estas criaturas puede evitar el muro (terminando en el lado que elija) y no recibir daño de él si supera una salvación de Reflejos.

Una *barrera de cuchillas* proporciona cobertura (bonificador +4 a la CA, bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos) frente los ataques que se hagan a través de ella.

Bastón cambiante

Transmutación
Nivel: Drd 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: toque
Objetivo: tu bastón (al que has de tocar)
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite convertir un bastón, preparado especialmente, en una criatura Enorme, parecida a un ent de unos 24' de estatura. Cuando toques el suelo con un extremo del bastón y pronuncies una orden especial que pone fin al lanzamiento del conjuro, tu bastón se convertirá en una criatura con el mismo aspecto y capacidades de combate que un ent de verdad (consulta el *Manual de monstruos*). El bastón-ent te defenderá y obedecerá las órdenes que le dictes en voz alta. Sin embargo, la criatura no será un ent verdadero; es decir, no podrá conversar con otros ents ni controlar a los árboles. Si los pg del bastón-ent quedan reducidos a cero (0) o menos, éste queda reducido a polvo, y el bastón destruido. En los demás casos, el bastón vuelve a su forma normal cuando concluye la duración del conjuro (o cuando es disipado), y puede ser utilizado de nuevo como foco en un posterior lanzamiento. El bastón-ent siempre estará a pleno potencial en el momento de su creación, sin importar las heridas que sufriera en su última aparición.

Foco: el bastón, que debe estar preparado especialmente. El bastón debe ser una rama sólida, cortada de un fresno, roble o tejo, que ha de ser curada, dotada de forma, tallada y pulida (proceso que suele necesitar unos 28 días). Mientras estés dando forma y tallando el bastón no podrás implicarte en ninguna aventura ni realizar ninguna actividad extenuante.

Bastón de conjuro

Transmutación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: bastón de madera tocado
Duración: permanente hasta ser descargado (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Te permite almacenar en tu bastón un conjuro que puedes ejecutar normalmente. Sólo puedes tener almacenado uno de esos conjuros al mismo tiempo, y tampoco podrás poseer más de un *bastón de conjuro* a la vez. Podrás ejecutar el conjuro almacenado como si se encontrara entre los que tuvieras preparados, pero éste no se tendrá en cuenta para tu asignación del día. No obstante, deberás gastar los componentes materiales necesarios para lanzar el conjuro almacenado. *Foco:* el bastón que almacenará el sortilegio.

Bendecir

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 1, Pld 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 50'
Área: el lanzador y todos sus aliados en una explosión de 50' de radio, centrada en el lanzador
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro llena de valor a tus aliados, los cuales obtendrán un bonificador +1 de moral tanto en sus tiradas de ataques como en los TS contra efectos de miedo.

Bendecir contrarresta y disipa el conjuro de *perdición*.

Bendecir agua

Transmutación [bueno]
Nivel: Clr 1, Pld 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: frasco de agua tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Esta transmutación infunde energía positiva en un frasco de agua (1 pinta), convirtiendo su contenido en agua bendita (pág. 128).

Componente material: 5 lb. de plata pulverizada (por valor de 25 po).

Bendecir arma

Transmutación
Nivel: Pld 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Esta transmutación hace que el arma aseste golpes terribles a las criaturas malignas. El arma es tratada como si poseyese un bonificador +1 de mejora a efectos de superar la reducción del daño de criaturas malignas o para golpear a criaturas malignas incorporales (aunque el conjuro no otorga realmente ningún bonificador de mejora). El arma también se vuelve buena, lo cual quiere decir que puede superar la reducción del daño de ciertas criaturas, especialmente ajenos malignos (este efecto sustituye y suprime cualquier otro alineamiento que el arma pudiera tener). También pueden transmutarse flechas o virotes individuales, pero las armas de proyectiles (como los arcos) no confieren los beneficios a los proyectiles que disparan.

Además, todas las tiradas críticas contra enemigos malignos tendrán éxito automáticamente; es decir, que todas las amenazas serán directamente críticos. Este último efecto no se aplica a ningún arma que ya posea un efecto mágico relacionado con los golpes críticos, como una arma afilada (mágicamente) o una espada vorpalina.

Blasfemia

Evocación [maligno, sónico]
Nivel: Clr 7, Mal 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: criaturas no malignas situadas en una expansión de 40' de radio, centrada en ti
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Toda criatura no maligna dentro del área de un conjuro de *blasfemia* sufre los siguientes efectos negativos.

DG	Efecto
Igual al nivel de lanzador	Atontamiento
Hasta el nivel de lanzador –1	Debilidad, atontamiento
Hasta el nivel de lanzador –5	Parálisis, debilidad, atontamiento
Hasta el nivel de lanzador –10	Muerte, parálisis, debilidad, atontamiento

Los efectos son acumulativos y coexistentes, y no se permite TS contra ellos.

Atontamiento: la criatura no podrá realizar acciones durante 1 asalto, aunque se defenderá con total normalidad.

Debilidad: la puntuación de Fuerza de la criatura se reduce en 2d6 puntos durante 2d4 asaltos.

Parálisis: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerte: una criatura viva muere. Un muerto viviente es destruido.

Además, si estás en tu plano natal al lanzar este conjuro, las criaturas extraplanarias no malignas que haya en el área serán desterradas inmediatamente y devueltas a sus planos de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no podrán regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tendrá lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *blasfemia*. El efecto de destierro permite una salvación de Voluntad (con un penalizador –4) para negarlo.

Las criaturas cuyos DG excedan tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *blasfemia*.

Boca mágica

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: permanente hasta ser descargada
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro infunde al objeto o criatura elegido con una boca encantada que aparecerá de repente y comunicará un mensaje la siguiente vez que suceda algo concreto. El mensaje, que debe tener un máximo de 25 palabras, puede estar en cualquier idioma que conozcas y ser transmitido durante un período de 10 minutos. La boca no podrá pronunciar componentes verbales, usar palabras de mando ni activar efectos mágicos. No obstante, sí que podrá coordinar sus movimientos con las palabras pronunciadas. Si, por ejemplo, forma parte de una estatua, ésta dará la sensación de estar hablando. Por supuesto, la *boca mágica* puede colocarse sobre un árbol, una piedra, una puerta o cualquier otro objeto o criatura.

El conjuro se pondrá en funcionamiento en cuanto se cumplan las condiciones que hayas establecido en el momento del lanzamiento. Tales condiciones pueden ser tan generales o detalladas como desees, aunque sólo podrás usar desencadenantes visuales o audibles, como: "Habla solamente cuando una humana venerable que porte un saco se siente cruzando las piernas a un pie de distancia". Los desencadenantes reaccionarán ante aquello que parezca cumplir las condiciones; por tanto, el conjuro puede ser engañado por los disfraces e ilusiones. La oscuridad normal no supondrá obstáculo alguno para un desencadenante visual, pero la *oscuridad mágica* o la *invisibilidad* sí lo serán. El movimiento silencioso o el *silencio* mágico también supondrán un obstáculo para los desencadenantes audibles, que pueden ajustarse a un tipo general de ruido (pasos, choque de metal, etc.) o bien a un sonido concreto o una palabra pronunciada (una aguja al caer, cuando alguien diga: "¡Uuh!"). Nótese que las acciones pueden servir de desencadenante siempre y cuando sean visibles o audibles; "Habla en cuanto una criatura toque la estatua", por ejemplo, sería una condición aceptable, siempre y cuando la criatura en cuestión fuera visible. Una *boca mágica* es incapaz de distinguir alineamientos, niveles, DG o clases de personaje, a menos que lo haga mediante el atuendo que se lleve puesto.

El límite de alcance de un desencadenante es de 15' por nivel de lanzador; por tanto, un lanzador de nivel 6.º puede ordenar a la *boca mágica* que responda a los desencadenantes que tengan lugar a 90' de distancia como máximo. Sin importar cuál sea el alcance, la boca sólo podrá responder a los desencadenantes y acciones visibles que haya en su línea de visión o estén dentro de su alcance auditivo.

Boca mágica puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material: un pequeño fragmento de un panal y polvo de jade por valor de 10 po.

Bola de fuego

Evocación [fuego]
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: expansión de 20' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro de *bola de fuego* es una explosión de llamas que detona con un estampido grave e inflige 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas que haya en el área. Los objetos no atendidos por ninguna criatura (portados, puestos, etc.) también sufrirán el daño. El efecto apenas genera presión.

Sólo tienes que señalar con el dedo y decidir a qué alcance (tanto en distancia como en altura) deseas que explote la *bola de fuego*. Una cuenta, brillante y del tamaño de un guisante, surgirá de tu dedo y explotará formando una bola de fuego al llegar a su punto de origen, siempre y cuando no golpee contra un cuerpo material o una barrera sólida antes de cubrir la distancia elegida (un impacto prematuro dará lugar a una explosión prematura). Si intentas enviar la cuenta a través de un paso estrecho (como una saetera), deberás "alcanzar" la abertura en cuestión con un ataque de toque a distancia; si fallas esta tirada, la cuenta golpeará contra la barrera y detonará prematuramente.

La *bola de fuego* incendiará todo lo que sea combustible y causará daño a los objetos que haya en el área. Puede fundir metales con un punto de fusión bajo, como el plomo, el oro, el cobre, la plata o el bronce. Si el daño causado a una barrera interpuesta la rompe o pasa a través de ella, la *bola de fuego* podrá continuar más allá, siempre que su área se lo permita; de lo contrario, se detendrá al llegar a la barrera, igual que haría cualquier otro efecto de conjuro.

Componente material: una pequeña bola de guano de murciélago y azufre.

Bola de fuego de explosión retardada

Evocación [fuego]
Nivel: Hcr/Mag 7
Duración: hasta 5 asaltos; ver texto

Este conjuro funciona igual que una *bola de fuego*, pero es más poderoso y con capacidad para detonar hasta 5 asaltos después de ejecutarse el sortilegio. La explosión de llamas infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6).

La cuenta brillante creada por el conjuro podrá detonar inmediatamente si lo deseas, o retrasar la explosión hasta un máximo de 5 asaltos. Debes decidir el retraso deseado nada más terminar el lanzamiento, y éste no podrá cambiarse una vez haya sido establecido, a no ser que alguien toque la cuenta (ver más abajo). Si optas por retrasar la explosión, la cuenta brillante se colocará en su lugar de destino y esperará el momento de la detonación. Una criatura podría agarrarla y lanzarla como si fuera un arma arrojadiza (con un incremento de distancia de 10'). Si alguien toca y mueve la cuenta en el asalto anterior al de la detonación, hay un 25% de posibilidades de que explote en el momento de ser manipulada.

Borrar

Transmutación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un rollo de pergamino o dos páginas
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro borra la escritura tanto mágica como mundana de un rollo de pergamino o dos páginas de papel, pergamino u otros materiales similares. Con este sortilegio puedes eliminar *glifos custodios, improntas de la serpiente sepia, marcas arcanas* o *runas explosivas*, pero no borra la *escritura ilusoria* ni los conjuros de *símbolo*. Los escritos de naturaleza no mágica se borran automáticamente si los tocas y nadie más los tiene en su poder; de lo contrario, las posibilidades de borrarlos quedan reducidas a un 90%.

La escritura mágica ha de ser tocada, y para poder borrarla debes realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 15; en esta tirada, un resultado natural de 1 ó 2 se considerará siempre un fallo. Si fracasas al intentar borrar un *glifo custodio*, una *impronta de la serpiente sepia* o unas *runas explosivas*, activarás accidentalmente el efecto de la escritura.

Brotar de espinas

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: un cuadro de 20'/nivel
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos parcial
Resistencia a conjuros: sí

Toda la vegetación que cubra el suelo en el área del conjuro se volverá muy dura y espinosa, sin que ello cambie lo más mínimo su apariencia. Allá donde la tierra esté desnuda, se transmutarán de ese modo las raíces que pueda haber. Normalmente, este conjuro puede ejecutarse en cualquier lugar al aire libre que no esté cubierto por agua, hielo, una capa espesa de nieve, arenas de desierto o piedra desnuda. Toda criatura que entre o atraviese a pie el área del conjuro sufrirá 1d4 puntos de daño por cada 5' que se desplace por ella.

Las criaturas dañadas por este conjuro deberán realizar un TS de Reflejos o sufrirán heridas en los pies y piernas que reducirán su velocidad a la mitad. Esta penalización a la velocidad durará 24 horas o hasta que la criatura herida reciba un conjuro de *curar* (que también le hará recuperar puntos de golpe). Otra criatura podría librar a una víctima de la penalización dedicando 10 minutos a vendar las heridas y teniendo éxito en una prueba de Sanar contra la CD de salvación del conjuro.

Brotar de espinas es una trampa mágica que no puede ser desactivada mediante la habilidad de Inutilizar mecanismo.

Nota: las trampas mágicas, como ésta, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro, es decir, CD 28 en el caso del *brotar de espinas* (o CD 27 para la versión lanzada por un explorador).

Bruma ácida

Conjuración (creación) [ácido]
Nivel: Agua 7, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: bruma que se expande en un radio de 20', 20' alto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

La *bruma ácida* es una nube de vapores similar a la producida por el conjuro *bruma sólida*. Además de ralentizar a las criaturas y oscurecer su visión, los vapores de este conjuro son altamente ácidos. Durante tu turno de cada asalto, empezando en el que hayas lanzado el conjuro, la niebla infligirá 2d6 de daño por ácido a las criaturas y objetos que se encuentren en su interior.

Componentes materiales arcanos: una pizca de guisante seco en polvo combinada con pezuña de animal pulverizada.

Bruma mental

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: bruma que se expande en un radio de 20', con 20' de alto
Duración: 30 min y 2d6 asaltos; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un banco de niebla que debilita la resistencia mental de todo aquel a quien rodea. Las criaturas que estén dentro de la bruma mental sufrirán un penalizador –10 de capacidad en todos sus TS y pruebas de Sabiduría (una criatura que logre salvarse contra la niebla no resultará afectada y no tendrá que realizar nuevos TS aunque permanezca dentro de ella). Las criaturas afectadas sufrirán el penalizador mientras permanezcan dentro de la niebla y 2d6 asaltos después de abandonarla. La bruma en sí no se mueve, y dura 30 minutos (o hasta ser dispersada por el viento).

Un viento moderado (11 millas/h o más) dispersará la niebla en cuatro asaltos; un viento fuerte (21 millas/h o más) lo hará en 1 asalto.

Esta bruma no es densa y no supone un obstáculo significativo para la visión.

Bruma sólida

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Duración: 1 min/nivel
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona igual que *nube brumosa*, pero, además de emborronar la visibilidad, la *bruma sólida* es tan espesa que toda criatura que intente moverse por ella lo hará a una velocidad de 5', sin importar su velocidad normal, y todas las tiradas de ataque y daño en cuerpo a cuerpo sufrirán un penalizador –2. Los vapores impedirán efectuar ataques a distancia efectivos (exceptuando los rayos mágicos y cosas parecidas). Una criatura u objeto que caiga en el interior de la *bruma sólida* será frenado, reduciéndose el daño de su caída en 1d6 por cada 10' de vapor atravesados. Una criatura no puede realizar un paso de 5' mientras esté en el interior de este conjuro.

Al contrario de lo que sucedería con una bruma normal, ésta sólo se dispersará por la acción de un viento severo (31 millas/h o más), tardando un asalto en desaparecer.

Bruma sólida puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Una *bruma sólida* permanente que sea dispersada por el viento se vuelve a formar en 10 minutos.

Componentes materiales: una pizca de guisante seco en polvo combinada con pezuña de animal pulverizada.

Buenas bayas

Transmutación
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: 2d4 bayas frescas tocadas
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Lanzar este conjuro sobre un puñado de bayas recién recogidas hace que 2d4 de ellas se vuelvan mágicas. Tanto tú como cualquier otro druida de nivel 3.º superior podréis diferenciar inmediatamente qué bayas han resultado afectadas. Cada baya encantada aportará a una criatura el mismo sustento que una comida aportaría a una criatura Mediana. Además, cada una curará 1 punto de daño al ser ingerida, aunque una misma criatura sólo puede recuperar 8 pg de este modo por cada período de 24 horas.

Caída de pluma

Transmutación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratuita
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: un objeto o criatura Mediano o más pequeño en caída libre/nivel; dos objetivos no pueden estar a más de 20' de distancia
Duración: 1 asalto/nivel o hasta aterrizar
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Las criaturas u objetos afectados caerán lentamente, aunque a mayor velocidad de lo que suelen hacerlo las plumas. Su velocidad de caída quedará reducida instantáneamente a sólo 60' por asalto (el equivalente al final de una caída desde pocos pies de altura), por lo que los objetivos no sufrirán daño alguno al tocar tierra mientras el conjuro esté surtiendo efecto. Sin embargo, se recuperará la velocidad normal de caída en cuanto finalice el sortilegio.

El conjuro afecta a uno o más objetos o criaturas Medianas o más pequeñas (incluyendo el equipo y objetos llevados por ellas, hasta su carga máxima), o al equivalente en criaturas mayores. Una criatura u objeto Grande cuenta como dos criaturas u objetos Medianos; una criatura u objeto Enorme como dos Grandes, etc.

Puedes lanzar este conjuro pronunciándolo en un instante, lo bastante rápido como para salvarte de una caída inesperada. Lanzar este sortilegio es una acción gratuita, se lanza igual que un conjuro apresurado y cuenta para el límite normal de un conjuro apresurado por asalto. Puedes lanzar este conjuro incluso cuando no sea tu turno.

Este sortilegio no causa ningún efecto especial en las armas de ataque a distancia a no ser que estén cayendo desde bastante altura. Si el conjuro se lanzara sobre un objeto que estuviera cayendo, como una piedra lanzada desde lo alto de una muralla, éste sólo infligirá la mitad del daño normal correspondiente a su peso y no se aplicará el bonificador por la altura de la caída (consulta la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información acerca de la caída de objetos).

Caída de pluma sólo funciona en objetos que estén en caída libre; no surtirá efecto en el golpe de una espada ni en una criatura que vuele o vaya a la carga.

Calentar metal

Transmutación [fuego]
Nivel: Drd 2, Sol 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: equipo metálico de una criatura/2 niveles (dos criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30'); o 25 lb de metal/nivel (todo el cual debe estar dentro de un círculo de 30').
Duración: 7 asaltos
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro hace que el metal se caliente hasta alcanzar temperaturas extremas. Los objetos que no sean mágicos ni estén atendidos no podrán realizar un TS. El metal encantado tendrá derecho a un TS contra el conjuro (los TS de los objetos mágicos son tratados en la *Guía del Dungeon Master*). Los objetos que obren en poder de una criatura utilizarán los TS de su portador, a no ser que los suyos sean mejores.

Una criatura sufre daño por fuego si su equipo se calienta. El daño sufrido será completo si la armadura resulta afectada o si la criatura estuviera asiendo, tocando, vistiendo o portando un peso metálico equivalente a una quinta parte de su carga. La criatura sufrirá un daño mínimo (1 ó 2 puntos; consulta la tabla) si no llevara puesta armadura metálica o si el metal transportado fuera menos de la quinta parte de su carga.

En el primer asalto del conjuro, el metal se calentará mucho y resultará muy incómodo al tacto, pero no infligirá daño alguno (éste será también el efecto correspondiente al último asalto de la duración del conjuro). Durante el segundo asalto (y en el penúltimo), el intenso calor causará daño y dolor. Durante los asaltos tercero, cuarto y quinto, el metal estará terriblemente caliente e infligirá un daño superior, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Asalto	Temperatura del metal	Daño
1	Templado	Ninguno
2	Caliente	1d4 puntos
3-5	Abrasador	2d4 puntos
6	Caliente	1d4 puntos
7	Templado	Ninguno

Cualquier frío lo bastante intenso como para infligir daño a la criatura negará el daño por fuego del conjuro (y viceversa) en una proporción 1:1. Si, por ejemplo, la tirada de daño del conjuro de *calentar metal* indicara 2 puntos de daño por fuego y la criatura es golpeada por un *rayo de escarcha* en el mismo asalto (que le infligiera 3 puntos de daño por frío), no sufriría ninguna cantidad de daño por fuego y sólo sufriría 1 punto restante de daño por frío. Si es lanzado bajo el agua, *calentar metal* inflige sólo medio daño y hace hervir el agua circundante.

Calentar metal contrarresta y disipa el conjuro *helar metal*.

Calmar animales

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Animal 1, Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: animales a no más de 30' unos de otros
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro calma y tranquiliza a los animales, haciendo que se muestren dóciles e inofensivos. Sólo los animales normales (aquellos con puntuaciones de Inteligencia de 1 ó 2) resultan afectadas por este sortilegio. Todos los receptores deben ser de la misma especie, y ninguno puede estar a más de 30' del resto. El número máximo de DG de animales que puedes afectar es 2d4 + tu nivel de lanzador. Los animales adiestrados para atacar o vigilar y los animales terribles tendrán derecho a realizar un TS; los demás animales no (un druida podría calmar a un oso o un lobo normal sin muchos problemas, pero es más difícil afectar a un perro guardián entrenado).

Las criaturas afectadas se quedarán donde estén y no atacarán ni huirán. No estarán indefensas y se defenderán con total normalidad en caso de ser atacadas. Cualquier amenaza (fuego, un depredador hambriento o un ataque inminente) romperá el conjuro sobre las criaturas en peligro.

Calmar emociones

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Clr 2, Ley 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: criaturas en una expansión de 20' de radio
Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro calma a las criaturas nerviosas. No tendrás control sobre las criaturas afectadas, pero el sortilegio podrá evitar que los receptores ataquen si están enfurecidos o se rebelen en caso de estar predispuestos. Las criaturas afectadas de este modo no podrán llevar a cabo acciones violentas (aunque podrán defenderse) ni hacer nada destructivo, a excepción de protegerse. Toda acción agresiva o daño que se le inflija a una criatura calmada romperá el conjuro en todas las criaturas afectadas.

Este conjuro suprime automáticamente (pero no disipa) los efectos enajenadores como *bendecir, esperanza alentadora,* o *furia,* además de negar la aptitud de infundir valor del bardo y la furia del bárbaro. También suprime cualquier efecto de miedo y elimina la *confusión* de todos los receptores. El conjuro suprimido no surtirá efecto mientras dure el conjuro de *calmar emociones.* Cuando este finalice, el conjuro original volverá a surtir efecto en la criatura, siempre y cuando su duración no haya expirado mientras tanto.

Cambiar de forma

Transmutación
Nivel: Animal 9, Drd 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel (D)

Este conjuro funciona como *polimorfar,* salvo en que te permite adoptar la forma de cualquier criatura no única (de cualquier tipo), desde tamaño Minúsculo hasta Colosal. La forma adoptada no puede tener más DG que el doble de tu nivel (hasta un máximo de 50 DG). A diferencia de *polimorfar,* este conjuro sí permite adoptar formas incorporales o gaseosas.

Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales (tanto ataques como cualidades) de la forma asumida, pero pierdes tus propias aptitudes sobrenaturales. También serás considerado como una criatura del tipo correspondiente a la nueva forma (por ejemplo, "dragón" o "bestia mágica") en lugar del que corresponda a la tuya. La nueva forma no te desorientará. Los fragmentos de tu cuerpo o los objetos de tu equipo que se separen de ti no recuperarán sus formas originales.

Podrás transformarte prácticamente en cualquier cosa con la que estés familiarizado, y podrás cambiar de forma cada asalto como acción gratuita. Este cambio tendrá lugar justo antes de tu acción normal o justo después, pero no durante la misma. Por ejemplo, imagina que estás combatiendo y te transformas en un fuego fatuo. Cuando esta forma deje de serte útil, puedes convertirte en un gólem de piedra y alejarte caminando. Si empezaran a perseguirte, podrías convertirte en pulga y esconderte en un caballo hasta poder marcharte de un salto. A partir de ahí, podrías convertirte en dragón, hormiga o cualquier otra cosa con la que estés familiarizado.

Si utilizas este conjuro para disfrazarte, obtendrás un bonificador +10 en tu prueba de Disfrazarse.

Foco: un ceño de jade (parecido a una diadema) por un valor mínimo de 1.500 po que debes ponerte en la cabeza al lanzar el conjuro (el foco se fundirá con tu nueva forma en cuanto la adoptes).

Caminar con el viento

Transmutación [aire]
Nivel: Clr 6, Drd 7
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: tú y una criatura tocada/3 niveles
Duración: 1 h/nivel (D); ver texto
Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no y sí (inofensivo)

Te permite transformar la sustancia de tu cuerpo en un vapor similar a una nube (como por el conjuro de *forma gaseosa*) y desplazarte por el aire, posiblemente a gran velocidad. Podrás llevar a otras criaturas contigo y todas ellas podrán actuar de manera independiente.

Normalmente, un *caminante con el viento* vuela a una velocidad de 10' con maniobrabilidad perfecta. Si así lo desea el objetivo, un viento mágico lo llevará a una velocidad máxima de 600' por asalto (60 millas/h) con maniobrabilidad mala. Los que *caminen con el viento* no serán invisibles, sino más bien translúcidos y hechos de niebla. En caso de ir vestidos completamente de blanco, tendrán un 80% de posibilidades de ser confundidos con nubes, bruma, vapor, etc.

Todo *caminante con el viento* puede recuperar su forma física cuando lo desee y volver más tarde a la de nube. Cualquiera de estos cambios tarda 5 asaltos, que cuentan como parte de la duración del conjuro (así como todo el tiempo que se pase en forma física). Como se ha indicado, podrás deshacer el sortilegio, poniéndole fin inmediatamente, e incluso podrás deshacer el efecto para unos caminantes concretos y no para otros.

Durante el último minuto del conjuro, todo *caminante con el viento* descenderá automáticamente a 60' por asalto (para un total de 600'), aunque podrá hacerlo a mayor velocidad, si así lo desea. Este descenso advierte que el conjuro está a punto de finalizar.

Caminar por el aire

Transmutación [aire]
Nivel: Aire 4, Clr 4, Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura (Gargantuesca o menor) tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura puede caminar por el aire como si se tratara de suelo firme. El desplazamiento ascendente es como subir por una ladera. El mayor ángulo posible, tanto de subida como de bajada, es de 45°, a un ritmo equivalente a la mitad de la velocidad normal de la criatura.

Un viento fuerte (21 millas/h o más) puede empujar al caminante aéreo o impedirle avanzar. Cada asalto, al final de su turno, el viento le empujará 5' por cada 5 millas/h de velocidad a la que sople. A discreción del DM, la criatura puede sufrir penalizadores adicionales a causa de un viento excepcionalmente fuerte o turbulento, como perder el control sobre su movimiento o sufrir daño físico al ser azotado por este fenómeno.

Si la duración del conjuro expira mientras el objetivo todavía está en el aire, la magia desaparece lentamente. El receptor desciende flotando 60' por asalto durante 1d6 asaltos. Si alcanza el suelo en ese tiempo, aterriza sin daño. Si no, cae el resto de la distancia, recibiendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de caída. Ya que disipar un conjuro lo termina a todos los efectos, el objetivo también descenderá de este modo si el conjuro de *caminar por e laire* es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia.*

Puedes lanzar *caminar por el aire* sobre una montura entrenada especialmente para ser cabalgada por los aires. Puedes entrenar a una montura para que se mueva con la ayuda de *caminar por el aire* (cuenta como un truco, consulta la pag. 82) con una semana de trabajo y una prueba de Trato con Animales (CD 25).

Caminar por la sombra

Ilusión (sombra)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: hasta una criatura tocada/nivel
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Para usar este conjuro, debes estar en un lugar en el que haya muchas sombras. El efecto te transporta por una tortuosa senda de materia sombría, junto a las criaturas a las que estés tocando, hasta el lugar en que el plano Material limita con el plano de la Sombra. El efecto es ilusorio en su mayor parte, pero la senda es cuasirreal. Podrás llevar contigo a más de una criatura (hasta donde permita tu nivel), pero éstas tendrán que estar en contacto unas con otras.

En la región de las sombras podrás moverte a un ritmo de 50 millas por hora, desplazándote con normalidad por los límites del plano de la Sombra, pero mucho más rápido respecto al plano Material. Por tanto, puedes usar este conjuro para viajar rápidamente entrando en el plano de la Sombra, desplazándote la distancia deseada y regresando al plano Material.

Debido a que la realidad queda desdibujada entre el plano de la Sombra y el plano Material, no

puedes percibir los detalles del terreno o zonas por las que pasas durante el tránsito, ni puedes predecir con exactitud dónde terminará tu viaje. Es imposible calcular distancias con precisión, haciendo el conjuro virtualmente inútil para la exploración o el espionaje. Además, cuando el efecto del conjuro termina, eres desviado 1d10×100' en una dirección horizontal al azar de tu punto de salida deseado. Si esto te situaría dentro de un objeto sólido, eres expulsado a 1d10×1.000' en la misma dirección. Si esto todavía te sitúa en el interior de un objeto sólido, cualquier criatura que esté contigo y tú sois desviados hasta el espacio vacío más próximo disponible, aunque el esfuerzo de esta actividad os dejará a todos fatigados (sin TS).

Caminar por la sombra también puede utilizarse para viajar hasta otros planos que limiten con el plano de la Sombra, pero ello requerirá un viaje, potencialmente peligroso, por el propio plano de la Sombra hasta llegar a la frontera con el plano de realidad deseado. El tránsito por el plano de la Sombra llevará 1d4 horas.

Las criaturas a las que toques al ejecutar el conjuro entrarán contigo en los límites del plano de la Sombra. Una vez allí, podrán seguirte, ponerse a recorrer el citado plano o regresar a trompicones al plano Material (si se perdieran o fueran abandonadas por ti, habría un 50% de que les sucediera lo segundo y un 50% de que les sucediera lo tercero). Las criaturas que no estén dispuestas a acompañarte al plano de la Sombra tendrán derecho a un TS de Voluntad, negando el efecto en caso de tener éxito.

Caminar sobre las aguas

Transmutación [agua]
Nivel: Clr 3, Exp 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada/nivel
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas podrán caminar sobre cualquier líquido como si se tratara de suelo firme. Barro, aceite, nieve, arenas movedizas, agua corriente, hielo e incluso lava podrán ser atravesados con facilidad, pues los pies de los receptores flotarán una o dos pulgadas por encima de la superficie (las criaturas que crucen sobre lava fundida seguirán sufriendo daño a consecuencia de su proximidad al calor). Las criaturas podrán caminar, correr, cargar o moverse como deseen por esa superficie igual que si fuera suelo normal.

Si el sortilegio es lanzado bajo el agua (o mientras los receptores estén total o parcialmente sumergidos en cualquier otro líquido), los objetivos serán elevados hasta la superficie a una velocidad de 60' por asalto, hasta poder ponerse de pie sobre ella.

Campanas fúnebres

Nigromancia [maligno, muerte]
Nivel: Clr 2, Muerte 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantánea/10 minutos por DG de la víctima; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Te permite extraer la escasa fuerza vital de una criatura herida de gravedad para alimentar tu propio poder. Al lanzar este conjuro, has de tocar a una criatura viva a la que le queden –1 puntos de golpe o una cifra inferior. Si la víctima falla su TS, morirá y tú obtendrás 1d8 puntos de golpe temporales y un +2 en tu puntuación de Fuerza. Además, tu nivel de lanzador efectivo se incrementará en +1, mejorando los efectos de tus sortilegios que dependan de dicho nivel (este incremento efectivo no te permitirá acceder a más conjuros). Estos efectos durarán 10 minutos por DG que poseyera la criatura.

Campo antimagia

Abjuración
Nivel: Clr 8, Hcr/Mag 6, Magia 6, Protección 6
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: ver texto

Una barrera invisible te rodea y se mueve contigo. El espacio rodeado por la barrera está protegido contra la mayoría de efectos mágicos, incluyendo conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. Así mismo, la barrera impedirá el funcionamiento de todo conjuro u objeto mágico dentro de sus límites.

Un *campo antimagia* suprime todo conjuro o efecto mágico que se use en él, se lance hacia su interior o se ejecute en su área, pero no lo disipa. Una criatura *acelerada*, por ejemplo, no estará acelerada en el interior del campo, pero el conjuro volverá a funcionar en cuanto su receptor salga de él. No obstante, el tiempo que pase dentro del *campo antimagia* se tiene en cuenta al calcular la duración del conjuro suprimido.

Las criaturas de cualquier tipo que hayan sido convocadas, y los muertos vivientes incorporales desaparecen cuando entran en un *campo antimagia*, reapareciendo en el mismo punto una vez desaparezca el efecto del conjuro. El tiempo que pasen desaparecidos se tiene en cuenta de manera normal al calcular la duración de la conjuración que esté manteniendo a la criatura. Si lanzas *campo antimagia* en un área ocupada por una criatura conjurada que posea RC, tendrás que realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la RC de la criatura para que ésta desaparezca (los efectos de conjuración instantánea, como *crear agua*, no resultan afectados por el *campo antimagia* porque la conjuración en sí ya ha dejado de surtir efecto, quedando solamente su resultado).

Una criatura normal (un grifo encontrado de manera normal en lugar de uno conjurado, por ejemplo), puede entrar en el área, igual que los proyectiles normales. Es más, aunque una espada mágica no dispondrá de sus atributos especiales dentro del campo, seguirá siendo una espada (de hecho, una espada de gran calidad). El conjuro no surte efecto sobre los gólem y otros constructos a los que se haya infundido magia durante el proceso de creación y ahora sean autosuficientes (a no ser que hayan sido convocados, en cuyo caso serán tratados igual que el resto de esas criaturas). Los elementales, muertos vivientes corpóreos y los ajenos tampoco resultan afectados, siempre que no hayan sido convocado. Sin embargo, las aptitudes sortílegas y sobrenaturales de tales criaturas pueden ser anuladas temporalmente por el campo.

Disipar magia no anulará el campo. Dos o más *campos antimagia* que compartan algo de espacio no se afectarán mutuamente. Ciertos conjuros, como *muro de fuerza*, *esfera prismática* y *muro prismático*, tampoco resultan afectados por el conjuro (consulta sus correspondientes descripciones). Los artefactos y deidades no resultan afectados por la magia mortal de este tipo (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más información sobre los artefactos).

Si una criatura es mayor que el área encerrada por la barrera, las partes de su cuerpo que queden fuera de ella no resultarán afectadas por el campo.

Componente material arcano: una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro.

Canción de discordia

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
Nivel: Brd 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: criaturas en una expansión de 20' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro causa que los que están dentro del área se enfrenten entre ellos en lugar de atacar a sus enemigos. Cada criatura afectada tiene una probabilidad del 50% de atacar al blanco más cercano cada asalto (tira para determinar el comportamiento de cada criatura todos los asaltos al comienzo de su turno). Una criatura que no ataque a su vecino más próximo es libre de actuar normalmente durante ese asalto.

Las criaturas forzadas a atacar a sus compañeros por una *canción de discordia* emplean todos los métodos que tienen a su disposición, eligiendo los conjuros más mortíferos y las tácticas de combate más ventajosas. Sin embargo, no dañarán a los blancos que han caído inconscientes.

Capa del caos

Abjuración [caótico]
Nivel: Caos 8, Clr 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20'
Objetivos: una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Una pauta de color aleatorio rodeará a los receptores, protegiéndolos contra los ataques, concediéndoles resistencia contra los conjuros lanzados por oponentes legales y *confundiendo* a las criaturas legales que los golpeen. Esta abjuración posee cuatro efectos:

El primero es que las criaturas custodiadas (es decir, protegidas por el conjuro) obtienen un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia en los TS. Al contrario que *protección contra la ley*, este beneficio se aplicará contra todos los ataques, no sólo contra los de criaturas legales.

El segundo es que las criaturas custodiadas obtendrán RC 25 contra conjuros legales y sortilegios lanzados por criaturas legales.

El tercero es que la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra la ley*.

Por último, una criatura legal quedará *confusa* durante 1 asalto cuando alcance con un ataque de cuerpo a cuerpo a una criatura custodiada (una salvación de Voluntad niega este efecto, igual que sucede con el conjuro de *confusión*, pero la CD del tiro será la de la *capa del caos*).

Foco: un pequeño relicario que contenga una reliquia sagrada, como un fragmento de pergamino de un texto caótico. El relicario ha de costar 500 po como mínimo.

Caparazón antivegetal

Abjuración
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

El conjuro de *caparazón antivegetal* crea una barrera, móvil e invisible, que protege a todo el que se encuentre en su interior de los ataques de las criaturas vegetales y las plantas animadas. Como sucede con muchos conjuros de abjuración, si el efecto es empujado contra criaturas a las que mantiene a raya, la barrera sufrirá tensiones y se vendrá abajo de inmediato (consulta 'Abjuración', pág. 172).

Caparazón antivida

Abjuración
Nivel: Animal 6, Clr 6, Drd 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: 10'
Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro creas un campo de energía, móvil semiesférico, que impide la entrada a muchas clases de criaturas vivas. El efecto mantiene a raya a aberraciones, animales, bestias mágicas, cienos, dragones, fatas, gigantes, humanoides, humanoides monstruosos, plantas y sabandijas; pero no a ajenos, constructos, elementales ni muertos vivientes. Consulta el *Manual de monstruos* para la descripción de los tipos de criaturas.

Este conjuro sólo puede utilizarse como defensa, no como ataque. Forzar una barrera de abjuración contra las criaturas a las que mantiene a raya colapsa la barrera (consulta 'Abjuración', pág. 172).

Castigo divino

Evocación [bueno]
Nivel: Bien 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: explosión de 20' de radio
Duración: instantánea (1 asalto); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro atrae hasta ti un poder divino con el que castigar a tus enemigos. Sólo las criaturas malignas y neutrales pueden ser dañadas por este sortilegio; las de alineamiento bueno no serán afectadas.

El conjuro inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas malignas en el área (o 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos malignos), y las ciega durante 1 asalto. Tener éxito en un TS de Voluntad reduce el daño a la mitad y niega el efecto cegador.

El conjuro sólo inflige la mitad del daño a las criaturas que no son ni buenas ni malignas y no las deja ciegas. Además, éstas pueden volver a reducir a la mitad el daño (sufriendo la cuarta parte de lo que indique el resultado de los dados) si tienen éxito en una salvación de Voluntad.

Causar miedo

Nigromancia [miedo, enajenador]
Nivel: Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1, Muerte 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva de 5 DG o menos
Duración: 1d4 asaltos o 1 asalto; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

La criatura afectada pasa a estar asustada. Si tiene éxito en una salvación de Voluntad, queda estremecida durante 1 asalto. Las criaturas con 6 o más DG son inmunes a este efecto.

Causar miedo contrarresta el conjuro *quitar el miedo*.

Cautivar

Encantamiento (hechizo) [enajenador, dependiente del idioma, sónico]

Jozan lanza castigo divino *contra un súcubo.*

Nivel: Brd 2, Clr 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: cualquier cantidad de criaturas
Duración: hasta 1 hora
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Cuando dispongas de la atención de un grupo de criaturas, podrás usar este conjuro para embelesarlas. Para lanzar el conjuro, debes hablar o cantar sin interrupción durante 1 asalto completo. A continuación, las criaturas afectadas te prestarán toda su atención, ignorando por completo el entorno. Mientras estén bajo los efectos de este hechizo, se supondrá que su actitud es amistosa (consulta la *Guía del Dungeon Master* para encontrar más información acerca de las actitudes de los PNJ). Las criaturas potencialmente afectadas que pertenezcan a una raza o religión hostil a la tuya obtendrán un bonificador +4 en su TS.

Las criaturas con 4 DG o más, o con puntuaciones de 16 o más en Sabiduría, seguirán siendo conscientes de su entorno y su actitud será indiferente. Además, tendrán derecho a realizar nuevos TS cuando presencien acciones a las que se opongan.

El encantamiento durará mientras hables o cantes, hasta un máximo de 1 hora. Las criaturas *cautivadas* por tus palabras no llevarán a cabo acción alguna mientras estés hablando o cantando y, una vez hayas terminado, seguirán así durante 1d3 asaltos más mientras discuten sobre el tema o la interpretación. Quienes entren en el área durante la interpretación también deberán salvarse o quedarán *cautivados*. El sermón o interpretación terminará (aunque el retraso de 1d3 asaltos seguirá aplicándose) si pierdes la concentración o haces cualquier cosa que no sea hablar o cantar.

Si las criaturas no *cautivadas* muestran hacia ti una actitud malintencionada u hostil, pueden realizar una prueba colectiva de Carisma para intentar poner fin al sortilegio mediante chanzas y otro tipo de interferencias. Tal prueba se basará en la criatura con un Carisma más alto, y los demás pueden hacer pruebas de Carisma para ayudarle (tal y como se describe en 'Cooperación', pág. 65). La interferencia pondrá fin al conjuro si supera tu prueba enfrentada de Carisma. Sólo se permite un desafío de este tipo por lanzamiento del conjuro de *cautivar*.

Si alguno de los miembros del público es atacado o es víctima de algún otro acto tremendamente hostil, el conjuro finalizará y la gente mostrará automáticamente una actitud malintencionada hacia ti (u hostil, en el caso de aquellas criaturas con 4 DG o más o una puntuación superior a 16 en Sabiduría).

Cautiverio

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas *cautiverio* y tocas a un oponente, éste queda enterrado en un estado de animación suspendida (consulta el conjuro *estasis temporal*) dentro de una pequeña esfera situada a gran profundidad bajo tierra. El receptor permanecerá allí a no ser que se lance un sortilegio de *libertad* en el lugar en que fuera ejecutado el cautiverio. La búsqueda mágica por medio de una *bola de cristal*, un conjuro de *localizar objeto* u otro método de adivinación similar no revelarán el hecho de que la criatura está cautiva, pero un conjuro de *discernir ubicación* sí lo hará. Un *deseo* o un *milagro* no liberarán al receptor, pero sí revelarán en qué lugar está enterrado. Si conoces el nombre del objetivo y algunos detalles sobre su vida, este recibe un penalizador –4 a su salvación.

Ceguera/sordera

Nigromancia
Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva
Duración: permanente (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Llamas a los poderes de la destrucción de la vida para dejar al objetivo ciego o sordo, a tu elección.

Cerradura arcana

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: el cofre, puerta o entrada que se toque; tamaño máximo 30' cuadrados/nivel
Duración: permanente
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro cierra mágicamente el cofre, puerta o entrada sobre el que se lance. Podrás abrir con total libertad las cerraduras de tu creación sin que éstas resulten afectadas, pero si no fueras tú el que lo intenta, la puerta u objeto protegido con la *cerradura arcana* sólo se abrirá por la fuerza o lanzando con éxito un conjuro de *disipar magia* o *apertura*. Añade 10 a la CD normal de echar abajo la puerta o entrada afectada por este sortilegio. Ten en cuenta que un conjuro de *apertura* no elimina otro de *cerradura arcana*, sino que sólo lo suprime durante 10 minutos.

Componente material: oro en polvo por valor de 25 po.

Cerradura dimensional

Abjuración
Nivel: Clr 8, Hch/Mag 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: emanación de 20' de radio centrada en un punto concreto
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas una reluciente barrera esmeralda que bloquea completamente el viaje extradimensional. Las formas de movimiento impedidas por el *ancla dimensional* incluyen *caminar por la sombra, desplazamiento de plano, etereidad, excursión etérea, intermitencia, laberinto, proyección astral, puerta dimensional, teleportar, umbral* y demás aptitudes sortílegas o psiónicas parecidas. Mientras dure el conjuro no es posible ningún tipo de viaje extradimensional hacia el interior o el exterior del área.

Un *cerradura dimensional* no impide el movimiento de criaturas que ya estuvieran en forma etérea o astral al ejecutarse el conjuro, ni impedirá la percepción o formas de ataque extradimensionales (como la mirada del basilisco). Además, tampoco impedirá que las criaturas convocadas desaparezcan al finalizar sus respectivos conjuros de convocación.

Círculo de muerte

Nigromancia [muerte]
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: varias criaturas vivas en una explosión de 40' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro extrae la fuerza vital a las criaturas vivas, matándolas instantáneamente.

El conjuro acaba con la vida de 1d4 DG de criaturas vivas por nivel de lanzador (con un máximo de 20d4). Las criaturas con menos DG serán las primeras afectadas; cuando haya víctimas con los mismos DG, las más cercanas al punto de origen de la explosión serán las primeras en sufrir el daño. Las criaturas con 9 DG o más ignorarán por completo los efectos del sortilegio y los DG que no basten para afectar a una criatura se perderán sin más.

Componente material: una perla negra pulverizada, con un valor mínimo de 500 po.

Círculo de teletransporte

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'
Efecto: círculo de hasta 5' de radio, que teleporta a quienes lo activan

Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Creas un círculo en el suelo o cualquier otra superficie horizontal que teleporta (como *teleportar mayor*) a cualquier criatura situada sobre él hasta el punto designado. Una vez fijas el punto de destino de un círculo, ya no puedes cambiarlo. El conjuro falla si intentas crear un círculo que teleporte a las criaturas al interior de un objeto sólido, hasta un lugar con el que no estés familiarizado y del que no tengas una descripción clara, o hasta otro plano.

El círculo en sí será muy discreto y casi imposible de percibir. Si no quieres que alguna criatura lo active por accidente, tendrás que marcarlo de alguna forma, como, por ejemplo, colocándolo sobre una plataforma elevada.

Círculo de teletransporte puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. En este caso, si es desactivado permanece inactivo durante 10 minutos, tras lo cual puede volver a ser activado de modo normal.

Nota: las trampas mágicas, como los *círculos de teletransporte*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico, y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlo. En ambos casos, la CD será 25 + el nivel de conjuro (CD 34 para este conjuro).

Componente material: polvo de ámbar para cubrir el área del círculo (coste de 1.000 po).

Círculo mágico contra el bien

Abjuración [maligno]
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3, Mal 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto en que es similar a *protección contra el bien* en lugar de a *protección contra el mal*, y en que puede aprisionar a una criatura llamada de alineamiento no maligno.

Círculo mágico contra el caos

Abjuración [legal]
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3, Ley 3, Pld 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto en que es similar a *protección contra el caos* en lugar de a *protección contra el mal*, y en que puede aprisionar a una criatura llamada de alineamiento no legal.

Círculo mágico contra el mal

Abjuración [bueno]
Nivel: Bien 3, Clr 3, Hcr/Mag 3, Pld 3
Componentes: V, S, M/FD
Área: emanación de 10' de radio desde la criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no; ver texto

Todas las criaturas dentro del área obtienen los efectos de un conjuro de *protección contra el mal*, y ninguna criatura convocada no buena puede entrar en esta zona. Debes superar la RC de una criatura para poder mantenerla a raya (como en la tercera función de *protección contra el mal*), aunque los bonificadores de resistencia y desvío y la protección frente al control mental se siguen aplicando independientemente de la RC del objetivo.

Este conjuro tiene una versión alternativa que puedes elegir en el momento del lanzamiento: un *círculo mágico* puede ejecutarse hacia dentro en lugar de hacia fuera. En este caso, el conjuro aprisiona a una criatura llamada de alineamiento no bueno (como las llamadas por los conjuros de *ligadura menor de los planos*, *ligadura de los planos* y *ligadura mayor de los planos*) durante un máximo de 24 horas por nivel del lanzador, suponiendo que seas tú el que lances el conjuro que llame a la criatura en el asalto siguiente al lanzamiento del *círculo mágico*. La criatura no puede cruzar los límites del círculo. Si esta fuese demasiado grande como para caber dentro del área del conjuro, el sortilegio funcionaría como un *protección contra el mal* normal, pero sólo para esa criatura.

Un *círculo mágico* deja mucho que desear como trampa. Si el círculo de polvo de plata que se crea durante el lanzamiento se rompe, el efecto acaba inmediatamente. La criatura atrapada no puede hacer nada que afecte al círculo, directa o indirectamente, pero otras criaturas sí pueden hacerlo. Si la criatura llamada tiene RC, puede poner a prueba la trampa una vez por día. Si fallas en superar su RC, la criatura quedará libre, destruyendo el círculo. Una criatura capaz de cualquier forma de viaje dimensional (*caminar por la sombra*, *desplazamiento de plano*, *etereidad*, *intermitencia*, *proyección astral*, *puerta dimensional*, *teleportar*, *umbral* y aptitudes similares) puede simplemente abandonar el círculo mediante cualquiera de estos medios. Puedes evitar la huída extradimensional de la criatura lanzando un conjuro de *ancla dimensional*, pero debes hacerlo antes de que la criatura actúe. Si tienes éxito, el efecto del *ancla* dura tanto como el *círculo mágico*. La criatura no puede alcanzarte a través del *círculo mágico*, pero sus ataques a distancia (armas a distancia, conjuros, aptitudes mágicas, etc.) si podrán. La criatura puede atacar a cualquier objetivo que esté dentro del alcance de sus ataques a distancia desde el círculo.

Puedes añadir un diagrama especial (una figura sin huecos que encierra la circunferencia, aumentada con varios símbolos mágicos) al *círculo mágico* para hacerlo más seguro. Dibujar el diagrama a mano lleva 10 minutos y requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20). El DM realiza esta prueba en secreto. Si falla, el diagrama no tiene efecto. Si no tienes una prisa especial en completar la tarea, puedes elegir 10 (ver pág. 65) cuando dibujes el diagrama. Hacerlo así te seguiría costando 10 minutos completos. Si el tiempo no importa en absoluto, puedes dedicar 3 horas y 20 minutos a la tarea y elegir 20.

Un diagrama realizado con éxito te permite lanzar un conjuro de *ancla dimensional* en el *círculo mágico* durante el asalto anterior al lanzamiento de cualquier conjuro de convocación. El *ancla* inmoviliza a cualesquiera criaturas llamadas durante 24 horas por nivel de lanzador. Una criatura no puede utilizar su RC contra un *círculo mágico* preparado con un diagrama, y ninguna de sus aptitudes ni ataques pueden cruzar el diagrama. Si la criatura intenta una prueba de Carisma para liberarse de la trampa (consulta el conjuro de *ligadura menor de los planos*), la CD aumenta en 5. La criatura es liberada inmediatamente si algo altera el diagrama (incluso una brizna de paja que caiga sobre él). No obstante, la propia criatura no puede alterarlo ni directa ni indirectamente, como se ha señalado antes.

Este conjuro no puede acumularse con *protección contra el mal*, ni viceversa.

Componentes materiales arcanos: un poco de plata en polvo, con la cual trazas en el suelo un círculo de 3' de diámetro, en torno a la criatura que debe ser custodiada.

Círculo mágico contra la ley

Abjuración [caótico]
Nivel: Caos 3, Clr 3, Hcr/Mag 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto en que es similar a *protección contra la ley* en lugar de a *protección contra el mal*, y en que puede aprisionar a una criatura llamada de alineamiento no caótico.

Clariaudiencia/clarividencia

Adivinación (escudriñamiento)
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3, Saber 3
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: sensor mágico
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un sensor mágico invisible en un lugar específico, que te permite ver u oír (según escojas) prácticamente como si estuvieras allí. No necesitas línea de visión ni línea de efecto, pero el lugar debe ser conocido: un lugar que te resulte familiar o cuya situación sea evidente (como lo que haya tras una puerta, a la vuelta de una esquina o dentro de una arboleda). Una vez que hayas elegido el lugar, el sensor no se mueve, pero puedes apuntarlo en todas las direcciones para ver la zona como desees. A diferencia de otros conjuros de escudriñamiento, este sortilegio no permite la utilización de sentidos mejorados mágica o sobrenaturalmente. Si el lugar elegido ha sido oscurecido mediante magia, no verás nada en absoluto. Si se trata de oscuridad total natural, podrás ver en un radio de 10' en torno al centro del efecto del sortilegio. El conjuro sólo funciona en el plano de existencia en que te encuentres.

Foco arcano: un pequeño cuerno (para oír) o un ojo de cristal (para ver).

Clonar

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 8

Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'
Efecto: un clon
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un doble inerte de una criatura. Si el individuo original muere, su alma se trasladará hasta el clon, creando un sustituto de sí mismo (suponiendo que el alma sea libre y desee volver a la vida; consulta 'Devolver la vida a los muertos', en la pág. 171). Los restos físicos originales (si aún existen) se convertirán en materia inerte y no podrán ser devueltos a la vida. Si el original hubiera llegado a su límite de vida natural (y hubiera muerto por causas naturales), todo intento de clonación resultará fallido.

Para crear un doble debes tener un fragmento de carne (no sirven los cabellos, uñas, escamas, etc.), tomado del cuerpo vivo original, con un volumen mínimo de 1 pulgada cúbica. La carne no necesita estar fresca, pero hay que evitar que se pudra (usando, por ejemplo, el conjuro *apacible descanso*). Una vez se haya lanzado el conjuro, el doble deberá desarrollarse en un laboratorio durante 2d4 meses.

Una vez esté completo, el clon albergará el alma del original en cuanto éste muera, o inmediatamente, si ya ha muerto. El clon es físicamente idéntico al original, y tiene su misma personalidad y recuerdos. En los demás aspectos, trata al clon como si el personaje original hubiese sido revivido de entre los muertos, incluyendo la pérdida de un nivel o 2 puntos de Constitución (si el personaje original era de 1.er nivel). Si esto redujera su puntuación a 0, el conjuro fallaría. Si la criatura original perdió niveles desde que se le tomara la muestra de carne y murió con un nivel inferior al que correspondería al clon, este último tendrá el mismo nivel que el original en el momento de su muerte menos uno.

El conjuro sólo duplica el cuerpo y la mente del original, no su equipo.

Un doble puede desarrollarse mientras el original siga con vida o mientras no pueda disponerse del alma original, pero la criatura resultante no será más que un pedazo de carne inerte, carente de alma, que se pudrirá si no se hace nada para evitarlo.

Componentes materiales: el fragmento de carne y varios accesorios de laboratorio (con un coste de 1.000 po).

Foco: equipo especial de laboratorio (coste de 500 po).

Cobijo seguro de Leomund

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M, F; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: edificio de planta cuadrada (20' de lado)
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Conjuras una robusta casa o refugio construidos de un material que sea común en el lugar en que lances el conjuro (piedra, madera o, en el peor de los casos, tepe). El suelo estará igualado, limpio y seco. El refugio parecerá una casa normal en todos los aspectos, con una puerta sólida, dos ventanas provistas de contraventanas y una pequeña chimenea.

El refugio no tendrá fuente alguna de calor o frío (aparte de sus cualidades normales de aislamiento). Por tanto, podrá calentarse igual que una vivienda normal y el calor extremo resultará perjudicial para sus ocupantes. Por lo demás, el refugio proporcionará una seguridad considerable, pues será tan fuerte como un edificio normal de piedra, sin importar de qué material esté hecho. La vivienda resistirá las llamas y el fuego como si fuera de piedra y no resultará afectada por los proyectiles normales (siempre que no hayan sido lanzados por gigantes o máquinas de asedio).

Las ventanas, contraventanas e incluso la chimenea están protegidas contra los intrusos: las dos primeras están provistas de *cerraduras arcanas* y la última tiene una rejilla de hierro en lo alto y un cañón estrecho. Además, las tres zonas citadas están protegidas por conjuros de *alarma*. Por último, un *sirviente invisible* es conjurado para que te sirva mientras dure el sortilegio.

El *cobijo seguro* contiene un tosco mobiliario: ocho literas, una mesa de caballete, ocho taburetes y un escritorio.

Componentes materiales: una lasca cuadrada de piedra, cal machacada, unos cuantos granos de sal, un poco de agua y varias astillas de madera. A esto hay que añadir los componentes del conjuro *sirviente invisible* (un cordel y una astilla de madera) si quiere incluirse este beneficio.

Foco: el foco del sortilegio de *alarma* (una campanilla y un finísimo alambre de plata), si quiere incluirse este beneficio

Cofre secreto de Leomund

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ver texto
Objetivo: un cofre y hasta 1 pie cúbico de bienes/nivel de lanzador
Duración: 60 días o hasta ser descargado
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite esconder un cofre en el plano Etéreo durante un máximo de 60 días, pudiendo recuperarlo cuando desees. El cofre puede contener hasta 1 pie cúbico de material por nivel de lanzador (sin importar el tamaño real del cofre, que mide 3×2×2'). Si en el cofre hubiera criaturas vivas, el conjuro tendría un 75% de posibilidades de fallar sin más. Cuando el cofre esté escondido, podrás recuperarlo con sólo concentrarte (una acción estándar) y éste aparecerá a tu lado.

El cofre debe ser muy caro, poseer una manufactura excepcional y haber sido construido por maestros de la fabricación. Si está hecho principalmente de madera, ésta debe ser ébano, palisandro, sándalo, teca, etc., y todos los refuerzos en esquinas, accesorios, clavos, etc. deben ser de platino. Si está hecho de marfil, los accesorios metálicos deberán ser de oro. Si el cofre es de bronce, cobre o plata, sus accesorios deberán ser de plata o electro (un metal precioso). El coste de un cofre así nunca puede ser inferior a 5.000 po. Una vez construido, debes fabricar una réplica en miniatura (con los mismos materiales e idéntica en todos los detalles) que parezca una copia exacta (la réplica costará 50 po). Sólo puedes tener un par de cofres de este tipo a la vez (ni siquiera los conjuros de *deseo* te permitirán hacer excepciones). Los cofres en sí no son mágicos y pueden ser provistos de cerraduras, custodias, etc., igual que cualquier cofre normal.

Para esconder el cofre, debes ejecutar el sortilegio tocando tanto el original como la réplica. Después, el original irá a parar al plano Etéreo, siendo necesaria la réplica para recuperarlo. Transcurridos 60 días, cada día habrá un 5% acumulativo de que el cofre se pierda para siempre. Si su versión en miniatura se pierde o es destruida, no habrá forma de recuperar el cofre grande, ni siquiera mediante un *deseo* (aunque podría organizarse una expedición a otros planos para buscarlo).

Las criaturas vivas que haya en el cofre comerán, dormirán y envejecerán normalmente; además, morirán si se quedan sin comida, aire, agua o cualquier otro sustento que necesiten para sobrevivir.

Foco: el cofre y su réplica.

Colmillo mágico

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro concede un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño de un arma natural del receptor. El *colmillo mágico* puede afectar a un ataque de golpetazo, un puñetazo, mordisco o cualquier otra arma natural (el conjuro no hace que el daño de un impacto sin arma pase de no letal a letal).

Colmillo mágico puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Colmillo mágico mayor

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 h/nivel

Este conjuro funciona como *colmillo mágico*, salvo en que el bonificador de mejora al ataque y

daño es de +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5).

Alternativamente, puedes imbuir todas las armas naturales de la criatura con un bonificador +1 de mejora (independientemente de tu nivel de lanzador).

Colmillo mágico mayor puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Comandar muertos vivientes

Nigromancia

Nivel: Hch/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura muerta viviente

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite un cierto grado de control sobre una criatura muerta viviente. Asumiendo que el objetivo sea inteligente, percibe tus palabras y acciones del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa). No te atacará durante la duración del conjuro. Puedes intentar darle órdenes, pero deberás ganar una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que no haría normalmente (no se permiten nuevos intentos). Un muerto viviente inteligente comandado nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero puede ser convencido para de que vale la pena hacer algo muy peligroso (consulta *hechizar persona*).

Una criatura muerta viviente no inteligente (como un esqueleto o un zombi) no recibe TS contra este conjuro. Cuando controlas a una criatura sin mente, sólo puedes comunicarle órdenes simples, como "ven aquí", "ve allí", "lucha", "quédate quieto" y similares. Los muertos vivientes no inteligentes no se resisten a las órdenes suicidas o evidentemente dañinas.

Cualquier acto que realicéis tú o quienes aparentemente sean tus aliados, que amenace a la criatura comandada (sin importar su inteligencia) rompe el conjuro.

Tus órdenes no son telepáticas, por lo que la criatura muerta viviente debe ser capaz de oírte.

Componentes materiales: un jirón de carne cruda y una astilla de hueso.

Comandar plantas

Transmutación

Nivel: Drd 4, Exp 3, Vegetal 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: hasta 2 DG/nivel de criaturas tipo planta; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite un cierto grado de control sobre una o más criaturas tipo planta. Las criaturas afectadas pueden comprenderte, y perciben tus palabras y acciones del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa). No te atacarán durante la duración del conjuro. Puedes intentar darle órdenes a un receptor, pero deberás ganar una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que no haría normalmente (no se permiten nuevos intentos). Una planta comandada nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero puede ser convencida para de que vale la pena hacer algo muy peligroso (consulta *hechizar persona*).

Puedes afectar a un grupo de criaturas tipo planta cuyos DG o niveles combinados no excedan el doble de tu nivel.

Comprensión idiomática

Adivinación

Nivel: Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puedes comprender las palabras pronunciadas por criaturas o leer mensajes escritos que, de lo contrario, resultarían incomprensibles para ti. Sea como fuere, deberás estar en contacto con la criatura o escrito en cuestión. Ten en cuenta que la capacidad para leer un texto no tiene por qué implicar una mejor comprensión del mismo; sólo sirve para conocer su significado literal. Recuerda también que el conjuro te permitirá leer y entender un idioma desconocido, pero no hablarlo ni escribirlo.

El material escrito puede leerse a un ritmo de una página (250 palabras) por minuto. Un escrito mágico no puede leerse con este conjuro, sólo averiguarás que se trata de escritura mágica. No obstante, suele ser muy útil a la hora de descifrar mapas del tesoro. El sortilegio puede ser frustrado por ciertos efectos mágicos de custodia (como los conjuros de *página secreta* o *escritura ilusoria*). No sirve para descifrar códigos ni revelar mensajes ocultos en textos normales y corrientes.

Comprender lenguajes puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componentes materiales arcanos: una pizca de hollín y unos cuantos granos de sal.

Comunión

Adivinación

Nivel: Clr 5

Componentes: V, S, M, FD, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Te permite ponerte en contacto con tu deidad (o sus agentes) y hacerle preguntas que puedan contestarse con un "sí" o un "no" (un clérigo que carezca de deidad concreta contactará con un dios de filosofía afín a la de su alineamiento). Puedes realizar una pregunta por nivel de lanzador, y las respuestas que obtendrás serán correctas hasta donde sepa el dios en cuestión. Una respuesta posible es "Confuso", pues las criaturas poderosas de los planos Exteriores no tienen por qué ser necesariamente omniscientes. Cuando una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error o a algo que se oponga a los intereses de la deidad, el DM debería contestar con una frase corta (de 5 palabras como máximo) en su lugar.

Lo más que hará el conjuro será facilitar información que pueda ayudar al personaje en la toma de decisiones. Las entidades con las que se entre en contacto construirán sus respuestas pensando en sus propios intereses. El conjuro finalizará si pierdes el tiempo, discutes una respuesta, cambias de tema o haces alguna otra cosa.

Componentes materiales: agua bendita (o sacrílega) e incienso.

Coste en PX: 100 PX.

Comunión con la naturaleza

Adivinación

Nivel: Animal 5, Drd 5, Exp 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantánea

Este conjuro te hace uno con la naturaleza, lo que te permite compartir el conocimiento del territorio circundante. Averiguarás instantáneamente hasta tres hechos relacionados con las siguientes cuestiones: el suelo o el terreno, las plantas, los minerales, las masas de agua, las gentes, la población animal en general, la presencia de criaturas del bosque, la presencia de poderosas criaturas antinaturales o, incluso la situación general del entorno natural. Por ejemplo, podrías averiguar dónde hay poderosas criaturas muertas vivientes, en qué lugar se encuentran las principales fuentes de agua potable y la situación exacta de posibles edificios (que serán percibidos como puntos ciegos).

En entornos al aire libre, el conjuro funciona en un radio de una milla por nivel de lanzador. En lugares subterráneos naturales (cuevas, cavernas, etc.), el alcance está limitado a 100' por nivel de lanzador. El sortilegio no funcionará donde la naturaleza haya sido reemplazada por construcciones o poblaciones, como en los dungeons o en pueblos.

Confusión

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 4, Superchería 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: todas las criaturas en un radio de 15'.

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que los objetivos queden confundidos, haciéndoles incapaces de decidir qué hacer de manera independiente. Al comienzo del turno de cada uno de ellos, tira en la siguiente tabla para ver qué hace el receptor ese asalto.

d%	Comportamiento
01-10	Ataca al lanzador con armas cuerpo a cuerpo o a distancia (o se acerca al lanzador, si no le es posible atacarle)
11-20	Actúa de forma normal.
21-50	No hace nada más que balbucear de manera incoherente.
51-70	Huye del lanzador a su máxima velocidad posible.
71-100	Ataca a la criatura más próxima (en lo que a esto se refiere, un familiar se considera como parte de su amo).

Un personaje *confundido* que no pueda llevar a cabo la acción indicada, solamente balbuceará de manera incoherente. Los atacantes no tienen ningún beneficio especial cuando ataquen a un personaje *confuso*; es más, los personajes *confusos* que sean atacados atacarán automáticamente a su atacante en su siguiente turno, si es que siguen *confusos* en ese momento. Ten en cuenta que un personaje *confuso* no realiza ataques de oportunidad contra ninguna criatura a la que no se esté dedicando a atacar (sea porque la ha atacado en su última acción, o porque ha sido atacado por ella).

Componente material arcano: tres cáscaras de nuez vacías.

Confusión menor

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 1
Componentes: V, S, FD
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto

Este conjuro hace que una única criatura quede *confusa* durante 1 asalto. Consulta el conjuro *confusión*, más arriba, para determinar los efectos exactos sobre el objetivo.

Conjuración sombría

Ilusión (sombra)
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Efecto: ver texto
Duración: ver texto
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); varía; ver texto
Resistencia a conjuros: sí; ver texto

Te permite utilizar materia del plano de la Sombra para crear ilusiones cuasirreales de una o más criaturas, objetos o fuerzas. El sortilegio puede imitar conjuros de conjuración (convocación) o de conjuración (creación) de mago y hechicero de nivel 3.º o inferior. Las *conjuraciones sombrías* poseen una quinta parte (20%) de la fuerza poseída por las versiones reales, aunque las criaturas que las crean reales resultarán afectadas por todo su potencial.

Cualquier criatura que interactúe con la fuerza, criatura u objeto conjurado tendrá derecho a realizar un TS de Voluntad para reconocer su verdadera naturaleza.

Los conjuros que inflijan daño, como la *flecha ácida de Melf*, tendrán su efecto normal, a no ser que los afectados tengan éxito en su TS de Voluntad. Cada criatura que logre descreer sufrirá solamente un 20% del daño infligido por el ataque. Si el ataque descreído puede generar efectos distintos del daño, éstos sólo tendrán un 20% de posibilidades de ocurrir. Sin importar el resultado de la salvación para descreer, cualquier criatura tiene derecho a los TS que el conjuro simulado permita, aunque la CD de esta salvación estará determinada por el nivel de la *conjuración sombría* (5.º) en lugar del nivel normal del conjuro. Además, cualquier efecto creado por una *conjuración sombría* permite que se aplique la RC, incluso aunque el conjuro que está simulando no lo permita.

Los objetos o sustancias sombríos, como la *niebla de obscurecimiento*, afectarán normalmente a quienes se vean expuestos a ellos, a no ser que logren descreer. Contra aquellos que no se los crean, sólo tendrán un 20% de posibilidades de tener lugar.

Las criaturas sombrías tienen una quinta parte de los puntos de golpe normales (sin importar si su naturaleza ha sido o no reconocida), infligen daño normal y poseen todas las aptitudes y debilidades normales. Sin embargo, tales criaturas sólo infligirán una quinta parte (20%) del daño normal contra quienes logren descubrir su naturaleza; además, sus aptitudes especiales que no inflijan daño normal sólo tendrán un 20% de posibilidades de funcionar contra quienes las descrean (realiza una tirada por cada personaje afectado y uso de una aptitud). Es más, los bonificadores a la CA de las criaturas sombrías también serán una quinta parte de los normales frente a los que descrean (por tanto, un bonificador +7 que concediera CA 17, pasaría a ser un bonificador +1 y CA 11).

Una criatura que tenga éxito en su TS verá a las *conjuraciones sombrías* como imágenes transparentes superpuestas a unas formas borrosas e imprecisas.

Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

Conjuración sombría mayor

Ilusión (sombra)
Nivel: Hcr/Mag 7

Este conjuro funciona como *conjuración sombría*, salvo en que pude duplicar cualquier conjuro de conjuración (convocación) o conjuración (creación) de hechicero y mago de hasta 6.º nivel. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen tres quintos (60%) del daño a los que descreean, y de un modo similar los efectos que no causan daño tienen un 60% de posibilidades de funcionar contra ellos.

Cono de frío

Evocación [frío]
Nivel: Agua 6, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60 pies
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Cono de frío crea un área de intenso frío que tiene su origen en tu mano y se extiende hacia delante en forma de cono. El sortilegio consume el calor que encuentra a su paso, infligiendo 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máx. 15d6).

Componente material arcano: un diminuto cono de vidrio o cristal.

Conocer la dirección

Adivinación
Nivel: Brd 0, Drd 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo

Averiguas instantáneamente dónde se halla el norte con respecto a tu posición actual. El conjuro resulta eficaz en cualquier entorno en el que normalmente exista un "norte", pero podría no funcionar en lugares de otros planos. Sabrás dónde se halla el norte en el momento del lanzamiento, pero recuerda que podrías perderte en cuestión de segundos si no logras encontrar un punto de referencia externo que te ayude a orientarte.

Conocimiento de leyendas

Adivinación
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 6, Saber 7
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: Ver texto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: ver texto

Este conjuro trae hasta tu mente leyendas acerca de un personaje, lugar o cosa importante. Si la persona o cosa estuviera cerca, o si te encuentras en el sitio en cuestión, el lanzamiento sólo durará 1d4 × 10 minutos. Si sólo dispones de información detallada acerca de la persona, lugar o cosa, el lanzamiento tardará 1d10 días en completarse, y la leyenda obtenida será menos detallada y precisa (aunque, normalmente, proporcionará suficiente información como para ayudarte a encontrar a esa persona, lugar o cosa, lo cual te permitirá mejorar tu conocimiento de leyendas en la siguiente ocasión). Si sólo conoces rumores, el lanzamiento tardará 2d6 semanas en completarse, y la leyenda obte-

nida será vaga e incompleta (aunque normalmente te llevará hasta una información más detallada, lo cual mejorará tu próxima ejecución del sortilegio).

Durante el lanzamiento, no podrás llevar a cabo ninguna actividad que no sea rutinaria, como comer, dormir, etc. Una vez completada la ejecución, la adivinación te aportará leyendas (si es que las hay) acerca de la persona, lugar o cosa que tengas en mente. Tales leyendas pueden estar aún en circulación, haber sido olvidadas hace tiempo o ser información que jamás se haya dado a conocer a nivel general. Si la persona, lugar o cosa no tuviera importancia legendaria, no obtendrás información alguna. Como norma general, se considerarán "legendarios" los personajes de nivel 11.º o superior, las criaturas a las que éstos se enfrentaron, los objetos más importantes que poseyeron y los lugares en que llevaron a cabo sus principales hazañas.

Algunos ejemplos de resultados del conjuro de *conocimiento de leyendas* pueden ser los siguientes:

Adivinación acerca de la misteriosa hacha mágica que tienes en tu poder: "Ay del malhechor que ponga sus manos sobre esta hacha, pues aún su mango podrá cortarle en la mano. Sólo un verdadero Hijo o Hija de la Piedra, que ame a Moradin y sea merecedor de su amor, podrá despertar los auténticos poderes del hacha, y sólo cuando sus labios pronuncien la palabra sagrada *Rudnogg*".

Adivinación acerca de un paladín legendario del que conoces numerosos detalles: "A Vanashon le fueron negados la gloria de la muerte y el deber de la vida, y ahora aguarda pacientemente bajo la Montaña Prohibida." (El paladín fue convertido en piedra en las cavernas que hay bajo la montaña).

Adivinación acerca de unas viejas ruinas de las que sólo dispones de una somera referencia en un libro parcialmente dañado: "El hechicero que se hacía llamar Ryth construyó una biblioteca sin palabras y un templo sin dioses. Aquellos que lean y aquellos que oren lograrán derrumbarla en una noche y un día." (Estas pistas podrían bastarte para encontrar nuevos detalles y ejecutar un *conocimiento de leyendas* mejor).

Componente material: incienso por un valor mínimo de 250 po.

Foco: cuatro trozos de marfil (por un valor mínimo de 50 po cada uno) dispuestos en forma de rectángulo.

Consagrar

Evocación [bueno]
Nivel: Clr 2
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación de 20' de radio
Duración: 2 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro bendice un lugar con energía positiva. Todas las tiradas de Carisma que se lleven a cabo para expulsar muertos vivientes en ese lugar obtendrán un bonificador +3 sagrado. Los muertos vivientes que entren en la zona sufrirán una perturbación menor que les impondrá un penalizador –1 sagrado en las tiradas de ataque, daño y en los tiros de salvación. Los muertos vivientes no pueden ser creados ni convocadas dentro de un terreno *consagrado*.

Si en la zona consagrada hay un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a tu deidad, panteón o poder superior con el que compartas alineamiento, los modificadores indicados se duplicarán (bonificador +6 sagrado a la expulsión, penalizador –2 sagrado a las tiradas de los muertos vivientes). Por otro lado, no podrás consagrar ningún lugar que incluya un objeto permanente de este tipo dedicado a un dios que no sea tu patrón.

Si la zona contiene un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a una deidad, panteón o poder superior que no sea tu patrón, el conjuro de *consagrar* maldice el área, cortando sus conexiones con el poder o deidad asociado. Esta funciona secundaria, si se usa, no proporciona los bonificadores y penalizadores relativos a los muertos vivientes dados más arriba.

Consagrar contrarresta y disipa el conjuro de *profanar*.

Componentes materiales: un vial de agua bendita y plata pulverizada, por valor de 25 po (unas 5 libras), que ha de espolvorearse en su totalidad por el área a consagrar.

Consumir energía

Nigromancia
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto de *enervación*.

Este conjuro funciona como *enervación*, salvo en que la criatura impactada recibe 2d4 niveles negativos, y en que estos permanecen más tiempo.

No hay TS para evitar recibir los niveles negativos, pero 24 horas después de haberlos obtenido, el receptor debe realizar un TS de Fortaleza (CD = CD de la salvación de *consumir energía*) por cada nivel negativo que posea. Si la salvación tiene éxito, el nivel negativo desaparece; si falla, el nivel negativo desaparecerá también, pero uno de los niveles de personaje de la víctima habrá sido consumido de forma permanente.

Si el rayo impacta a una criatura muerta viviente, ésta ganaría 2d4×5 puntos de golpe temporales durante 1 hora.

Contactar con otro plano

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: concentración

Te permite enviar tu mente a otro plano de existencia (un plano Elemental o algún plano aún más lejano) para recibir consejo o información de los poderes que viven en ellos (consulta la tabla adjunta para hallar las posibles consecuencias y resultados del intento). Los poderes responderán en un idioma que comprendas, pero suelen tomarse a mal este tipo de comunicación y contestarán de forma muy breve a tus preguntas (el DM contestará a todas ellas con "sí", "no", "quizá", "jamás", "irrelevante" o alguna otra respuesta de una sola palabra). Para poder realizar preguntas al ritmo de una por asalto, tendrás que concentrarte en mantener el conjuro (como acción estándar). El poder en cuestión contestará cada pregunta en el mismo asalto en el que se formule. Podrás hacer una pregunta por cada dos niveles de lanzador que poseas.

Ponerte en contacto con una mente más alejada de tu plano natal incrementa la posibilidad

Contactar con otro plano

Plano del contacto	Evitar reducc. efectiva de Int/Car	Respuesta verdadera	No lo sabe	Miente	Respuesta aleatoria
Plano Elemental	CD 7/1 semana	01–34	35–62	63–83	84–100
(apropiado)	(CD 7/1 semana)	(01–68)	(69–75)	(76–98)	(99–100)
Plano de Energía positiva/negativa	CD 8/1 semana	01–39	40–65	66–86	87–100
Plano Astral	CD 9/1 semana	01–44	45–67	68–88	89–100
Plano Exterior, semideidad	CD 10/2 semanas	01–49	50–70	71–91	92–100
Plano Exterior, deidad menor	CD 12/3 semanas	01–60	61–75	76–95	96–100
Plano Exterior, deidad intermedia	CD 14/4 semanas	01–73	74–81	82–98	99–100
Plano Exterior, deidad mayor	CD 16/5 semanas	01–88	89–90	91–99	100

Evitar reducción efectiva de Inteligencia/Carisma: debes tener éxito en una prueba de Inteligencia con esta CD para evitar una reducción efectiva de Inteligencia y Carisma. Si la prueba falla, tus puntuaciones de Inteligencia y Carisma quedarán reducidas a 8 durante el periodo de tiempo indicado, y serás incapaz de lanzar conjuros arcanos. Si sufres una pérdida de Inteligencia y Carisma, ésta tendrá lugar nada más formules la primera pregunta, que ni siquiera será respondida (los datos entre paréntesis corresponden a las preguntas que tengan que ver con el plano Elemental apropiado).

Resultados de un contacto con éxito: el DM lanzará un d% y consultará el resultado en la tabla:

Respuesta verdadera: obtienes una respuesta verdadera, de una sola palabra. Aquellas preguntas que no puedan ser respondidas de este modo lo serán de forma aleatoria.

No lo sabe: la entidad te confesará no saber la respuesta.

Miente: la entidad te mentirá deliberadamente.

Respuesta aleatoria: la entidad tratará de mentir, pero se inventará una respuesta si desconoce la verdadera.

de sufrir una reducción efectiva de Inteligencia y Carisma, pero llegar a lugares alejados también hará que el poder encontrado tenga más posibilidades de conocer la respuesta y de darte la más adecuada. Una vez llegues a los planos Exteriores, el poder o deidad con el que contactes será quien determine los efectos (los resultados aleatorios de la tabla podrán ser alterados por el DM, podrán depender de la personalidad del dios en cuestión, etc.).

En raras ocasiones, esta adivinación puede ser obstaculizada por la acción de ciertas fuerzas o deidades.

Contacto electrizante

Evocación [electricidad]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura u objeto tocado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un ataque tuyo de toque en cuerpo a cuerpo con éxito infligirá 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 5d6). Al transmitir la descarga, obtienes un bonificador +3 en la tirada de ataque si tu oponente viste armadura metálica (o está hecho de metal, o lleva encima muchas cosas metálicas, etc.).

Contacto herrumbroso

Transmutación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un objeto de hierro que no sea mágico (o el volumen del objeto en un radio de 3 pies del punto tocado) o una criatura de hierro
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Corroes el hierro y las aleaciones de hierro con tu toque. El objeto o aleación de hierro que toques se oxidará, picará y quedará inutilizado al instante, quedando prácticamente destruido. Si el objeto es tan grande que no cabe en un radio de 3 pies (como, por ejemplo, una gran puerta o un *muro de hierro*), un radio de 3 pies de su volumen sufrirá los efectos del conjuro y quedará destruido. Los objetos mágicos de metal son inmunes a este sortilegio.

En combate, puedes utilizar el *toque herrumbroso* si tienes éxito con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. Al ser utilizado de este modo, el sortilegio corroerá y destruirá instantáneamente 1d6 puntos de CA obtenidos gracias a una armadura metálica (hasta la protección máxima concedida por la armadura). Por ejemplo, la protección de una armadura completa (CA +8) podría quedar reducida desde +7 a +2 (como máximo) dependiendo del resultado de la tirada.

Las armas que esté usando el oponente contra el que se dirija el conjuro serán más difíciles de agarrar, siendo necesario un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra la propia arma. Un arma metálica que sea alcanzada quedará destruida.

Nota: golpear el arma de un oponente provoca ataques de oportunidad; además, tendrás que ser tú el que toque el arma, y no ésta la que te alcance a ti.

Contra las criaturas de hierro, cada ataque con éxito del contacto herrumbroso inflige instantáneamente 3d6 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (máx. +15). El conjuro durará 1 asalto por nivel y tendrás derecho a realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo por asalto de combate.

Contagio

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 3, Destrucción 3, Drd 3, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

El receptor contrae una enfermedad elegida de la tabla siguiente, que le afectará inmediatamente (sin periodo de incubación). La CD indicada es para las salvaciones posteriores (utiliza la CD de salvación normal de *contagio* para el tiro de salvación inicial).

Enfermedad	CD	Daño
Ascua mental	12	1d4 Int
Dolor carmesí	15	1d6 Fue
Fiebre de la mugre	12	1d3 Des y 1d3 Con
Fiebre hilarante	16	1d6 Sab
Mal de ceguera	16	1d4 Fue[1]
Muerte viscosa	14	1d4 Con
Tembleque	13	1d8 Des

[1] Cada vez que una víctima sufre 2 o más puntos de daño de Fuerza del mal de ceguera, debe realizar otra salvación de Fortaleza (utilizando la CD de la salvación de la enfermedad) para no quedar cegado de manera permanente.

Consulta la *Guía del Dungeon Master* para encontrar información sobre cada una de estas enfermedades.

Contingencia

Evocación
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 10 min como mínimo; ver texto
Alcance: Personal
Objetivo: tú
Duración: 1 día/nivel (D) o hasta ser descargado

Te permite llevar sobre tu persona otro conjuro que se lanzará nada más darse las condiciones que hayas dictado en el momento de ejecutar la *contingencia*. Tanto el conjuro *contingencia* como el conjuro complementario deben ejecutarse a la vez. El tiempo de lanzamiento de 10 minutos es el mínimo que hará falta para lanzar ambos conjuros. Si el conjuro complementario tiene un tiempo de lanzamiento superior a los 10 minutos, tendrás que usarlo en lugar del tiempo mínimo de la *contingencia*.

El sortilegio a ejecutar por arte de la *contingencia* debe afectar a tu persona (*caída de pluma, levitar, teleportar, volar*, etc.) y debe ser de un nivel de conjuro no superior a un tercio de tu nivel de lanzador (redondeando a la baja; máx. 6.º nivel).

Las condiciones necesarias para la ejecución del sortilegio deben ser claras, aunque también podrán ser generales. Por ejemplo, una *contingencia* lanzada junto a una *respiración acuática* podría ejecutar instantáneamente su conjuro complementario en cuanto cayeras al agua u otro líquido similar (o fueras rodeado por él). Otra *contingencia* podría ejecutar una *caída de pluma* si cayeras desde una altura superior a 4 pies. Sea como fuere, la *contingencia* hará que su conjuro complementario surta efecto en cuanto se cumpla la condición (es decir, lo ejecutará instantáneamente). Ten en cuenta que unas condiciones complejas o enrevesadas pueden evitar que la combinación de conjuros (la *contingencia* más el complementario) surta efecto cuando más falta te haga. El sortilegio complementario sólo será ejecutado cuando se den las condiciones especificadas, sin importar el momento que más te convenga.

Sólo puedes usar un conjuro de *contingencia* a la vez; si lanzas un segundo, el primero se disipará sin más (en caso de seguir activo).

Componentes materiales: los del conjuro complementario, además de mercurio y una pestaña de ogro hechicero, ki-rin u otra criatura parecida que utilice conjuros.

Foco: una estatuilla de ti mismo, hecha de colmillo de elefante y decorada con gemas (por un valor mínimo de 1.500 po). Debes llevar el foco para que la *contingencia* pueda funcionar.

Contorno borroso

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El contorno del receptor cambia y oscila, dando la sensación de estar borroso. Esta distorsión le concederá ocultación (20% de posibilidad de fallo).

Un conjuro de *ver lo invisible* no contrarrestará el efecto del *contorno borroso*, pero uno de *visión verdadera* sí lo hará.

Los oponentes que no vean al receptor ignorarán los efectos de este conjuro (aunque com-



El receptor de un conjuro de contorno borroso.

batir contra un oponente al que no se ve impone sus propias penalizaciones; consulta la pág. 151).

Controlar el clima

Transmutación
Nivel: Aire 7, Clr 7, Drd 7, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos; ver texto
Alcance: dos millas
Área: círculo de dos millas de radio, centrado en ti; ver texto
Duración: 4d12 horas; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite cambiar el clima a nivel local. Tardas 10 minutos en lanzar el conjuro y los efectos tardarán otros 10 minutos en manifestarse. Las condiciones climáticas naturales serán determinadas por el DM. Podrás generar unas condiciones apropiadas para el clima y la estación del lugar en que te halles.

Controlarás la tendencia general del clima, como por ejemplo, la dirección y la intensidad del viento. Sin embargo, no podrás controlar aplicaciones específicas, como el lugar que será alcanzado por un rayo o el camino que seguirá un tornado. Cuando elijas una condición climática concreta para que tenga lugar, ésta se dejará notar 10 minutos más tarde (el cambio será gradual, no repentino). El clima seguirá como lo hayas dejado mientras dure el conjuro o hasta que uses una acción estándar para indicar unas nuevas condiciones atmosféricas (que también tardarán 10 minutos en manifestarse por completo). Las condiciones contradictorias no pueden sucederse directamente (la niebla no puede suceder directamente a un fuerte viento, por ejemplo).

Estación	Clima posible
Primavera	Tornado, tormenta, aguanieve o clima caluroso
Verano	Lluvia torrencial, ola de calor o granizada
Otoño	Clima caluroso o frío, niebla o aguanieve
Invierno	Frío glacial, ventisca o deshielo
Finales del invierno	Vientos huracanados o primavera temprana (zonas costeras)

Controlar el clima sirve tanto para crear fenómenos atmosféricos como para eliminarlos (sean naturales o de otro tipo).

Los druidas que ejecuten este sortilegio conseguirán el doble de duración y afectarán a un círculo de tres millas de radio.

Controlar las aguas

Transmutación [agua]
Nivel: Agua 4, Clr 4, Drd 4, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: volumen de agua de 10'/nivel × 10'/nivel × 2'/nivel (Mo)
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hará que las aguas fluyan o refluyan dependiendo de la versión que elijas.

Refluir las aguas: este conjuro hace que el agua o un líquido similar retroceda, reduciendo su profundidad hasta en 2' por nivel de lanzador (hasta una profundidad mínima de 1"). El nivel del agua descenderá en una depresión cuadrangular con lados de 10' de longitud por nivel de lanzador. En aguas extremadamente grandes y profundas, como un océano, el conjuro creará un remolino que frenará a barcos y otras embarcaciones similares, poniéndolas en peligro e impidiendo que marchen mediante el desplazamiento normal mientras dure el conjuro. Cuando se ejecuta sobre elementales de agua y otras criaturas basadas en el agua, este conjuro funciona igual que uno de *ralentizar* (Voluntad niega). El sortilegio no surte efecto en ningún otro tipo de criatura.

Fluir las aguas: este conjuro hace subir el nivel del agua u otro líquido similar, del mismo modo que *refluir las aguas* lo hace bajar. Las embarcaciones elevadas de este modo caerán por los lados del efecto creado por el conjuro. Si en el área afectada por el conjuro hubiera orillas, una playa u otro tipo de tierra cercana, el agua podría derramarse sobre ella.

En ambas versiones existe la posibilidad de reducir a la mitad una de las dimensiones horizontales y duplicar la longitud de la otra.

Componente material arcano: una gota de agua (para *fluir las aguas*) o un poco de polvo (para *refluir las aguas*).

Controlar los vientos

Transmutación [Aire]
Nivel: Aire 5, Drd 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40 pies/nivel
Área: cilindro de radio de 40'/nivel y 40' de alto
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: no

Te permite alterar la fuerza del viento a tu alrededor. Puedes hacer que el viento sople en una dirección o de una forma concreta, o que lo haga con mayor o menor fuerza. La nueva dirección y fuerza del viento persistirá hasta acabar el conjuro o decidas cambiar tu obra, lo que te obliga a concentrarte. Puedes crear un "ojo" de aire en calma de hasta 80' de diámetro centrado en el lugar que desees; también podrás generar un efecto en un área circular inferior a tu alcance total (por ejemplo, un tornado de 20' de diámetro, centrado a 100' de distancia).

Dirección del viento: puedes hacer que el viento sople en el área del conjuro según una de estas cuatro formas básicas.

- Una corriente que descienda hacia el centro del área y sople hacia fuera con igual fuerza en todas direcciones.
- Una corriente ascendente que sople hacia el centro desde los bordes, con igual fuerza desde todas direcciones, y elevándose antes de llegar al "ojo" central.
- Una corriente rotatoria que gire en torno al centro en un sentido o en el otro.
- Una ráfaga que cruce toda el área en una sola dirección, de un extremo al otro.

Fuerza del viento: por cada tres niveles de lanzador que poseas, podrás incrementar o reducir la fuerza del viento en un nivel de fuerza (los efectos de la fuerza del viento se describen con detalle en la *Guía del Dungeon Master*). Cada asalto, toda criatura azotada por el viento deberá realizar un tiro de salvación de Fortaleza o sufrir sus efectos.

Los vientos fuertes (21 millas/h o más) dificultarán la navegación.

Un viento severo (31 millas/h o más) causará daño a las embarcaciones y edificios pequeños.

Un vendaval (51 millas/h o más) impedirá volar a las criaturas voladoras, desarraigará los árboles pequeños, derribará los edificios hechos de madera ligera, arrancará techos y hará que los barcos peligren.

Los vientos de un huracán (75 millas/h o más) destruirán los edificios de madera, podrán desarraigar algunos árboles grandes y mandarán a pique a la mayoría de barcos.

Un tornado (175 millas/h o más) destruirá todos los edificios no fortificados y desarraigará muchos árboles grandes.

Controlar muertos vivientes

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta 2 DG de muertos vivientes/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite controlar las acciones de uno o más muertos vivientes durante un breve periodo de tiempo. Impartes las órdenes a las criaturas mediante la voz, y ellas te comprenden, sin importar qué lenguaje hables. Incluso si la comunicación oral es imposible (en el área de un conjuro de *silencio*, por ejemplo), los muertos vivientes controlados no te atacan. Al final del conjuro, los objetivos vuelven a su comportamiento normal. Las criaturas muertas vivientes inteligentes recuerdan que las has controlado.

Componentes materiales: un pequeño fragmento de hueso y un poco de carne cruda.

Controlar plantas

Transmutación
Nivel: Drd 8, Vegetal 8
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta 2 DG/nivel de criaturas tipo planta; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite controlar las acciones de una o más criaturas tipo planta durante un breve periodo de tiempo. Impartes las órdenes a las criaturas mediante la voz, y ellas te comprenden, sin importar qué lenguaje hables. Incluso si la comunicación oral es imposible (en el área de un conjuro de *silencio*, por ejemplo), las plantas controladas no te atacan. Al final del conjuro, los objetivos vuelven a su comportamiento normal.

Las órdenes suicidas o autodestructivas son simplemente ignoradas.

Convocaciones instantáneas de Drawmij

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo: un objeto que pese 10 lb como máx., cuya dimensión más larga no exceda los 6'.
Duración: permanente hasta que sea descargado
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite hacer que un objeto inerte, venido prácticamente de cualquier parte, aparezca directamente en tu mano.

En primer lugar, debes poner tu *marca arcana* (pág. 260) en el objeto; tras hacer eso, debes ejecutar este sortilegio, que inscribirá el nombre del objeto, de forma mágica e invisible, en un zafiro con un valor mínimo de 1.000 po. A partir de ese momento podrás convocar el objeto con sólo pronunciar una palabra especial (elegida por ti al ejecutar el sortilegio) y aplastar la piedra preciosa. El objeto aparecerá instantáneamente en tu mano. Sólo tú podrás usar la gema de este modo.

Si el objeto obra en poder de otra criatura, el conjuro no funcionará, pero sabrás quién lo tiene y el lugar aproximado en el que estaba al convocarlo.

La inscripción de la gema podrá verse a simple vista. Sin embargo, sólo tú podrás comprenderla sin tener que recurrir al conjuro de *leer magia*.

El objeto podrá ser convocado desde otro plano, pero sólo si nadie ha tomado posesión de él.

Componente material: un zafiro que valga 1.000 po como mínimo.

Convocar instrumento

Conjuración (convocación)
Nivel: Brd 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: 0 pies
Efecto: un instrumento musical portátil convocado
Duración: 1 minuto/nivel (D)
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca un instrumento musical portátil de tu elección. El instrumento aparece en tus manos o a tus pies, según prefieras, y es normal dentro de su tipo. Sólo aparece un instrumento por lanzamiento, y sólo sonará para ti. No puedes convocar un instrumento demasiado grande como para ser sostenido con ambas manos (como un arpa, un piano, un clavicémbalo, un cuerno alpino o un órgano de tubos).

Convocar aliado natural I

Conjuración (convocación)
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una criatura convocada
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca a una criatura natural. Ésta aparecerá en el lugar que designes y actuará inmediatamente, durante tu turno, atacando a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con la criatura, podrás indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones.

Un monstruo convocado no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas, ni puede utilizar ninguna aptitud de teleportación o viaje planario. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno que no sea soportable para ellas. Por ejemplo, una marsopa sólo puede ser convocada en un entorno acuático.

El sortilegio conjura una de las criaturas de 1.^er^ nivel que aparecen en la tabla Convocar aliado natural (en esta misma página). Tú eliges qué criatura convocar, y puedes cambiar esa elección cada vez que lanzas el conjuro. A menos que se indique otra cosa, todas las criaturas que aparecen en la tabla son neutrales.

Convocar aliado natural II

Conjuración (convocación)
Nivel: Drd 2, Exp 2
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'.

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 2.º ó 1d3 criaturas del mismo tipo de nivel 1.º.

Convocar aliado natural III

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 3, Exp 3
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'.

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 3.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 2.º ó 1d4+1 del mismo tipo de nivel 1.º.

Cuando usas un conjuro de convocación para traer criaturas de agua, aire, fuego tierra, buenas, caóticas, legales o malignas, se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Por ejemplo, *convocar aliado natural* III sería un conjuro de fuego y maligno al convocar una salamandra.

Convocar aliado natural IV

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 4, Exp 4
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'.

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 4.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 3.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural V

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 5
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'.

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar una criatura de nivel 5.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 4.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural VI

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 6
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 6.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 5.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra o buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural VII

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 7
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 7.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 6.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural VIII

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 8
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 8.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 7.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural IX

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Drd 9
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural* I, salvo en que puedes convocar a una criatura de nivel 9.º, 1d3 del mismo tipo de nivel 8.º ó 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Un conjuro de convocación que traiga criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo.

Convocar aliado natural

Convocar aliado natural
1.er nivel
Águila (animal)
Búho (animal)
Lobo (animal)
Marsopa[1] (animal)
Mono (animal)
Pulpo[1] (animal)
Rata terrible
Víbora Pequeña (animal)
2.º nivel
Calamar[1] (animal)
Cocodrilo (animal)
Elemental, Pequeño (cualquiera)
Glotón (animal)
Hipogrifo
Murciélago terrible
Oso negro (animal)
Tejón terrible
Tiburón, Mediano[1] (animal)
Víbora, Mediana (animal)
3.er nivel
Águila gigante [NB]
Búho gigante [NB]
Comadreja terrible
León (animal)
Lobo terrible
Sátiro [CN; sin flautas]
Serpiente constríctor (animal)
Víbora Grande (animal)
Simio (animal)
Tiburón, Grande[1] (animal)
Thoqqua
4.º nivel
Cocodrilo gigante (animal)
Deinónico (dinosaurio)
Elemental, Mediano (cualquiera)
Glotón terrible
Jabalí terrible
León marino[1]
Oso pardo (animal)
Sagifalco, juvenil
Salamandra, flámico [NM]
Simio terrible
Tiburón, Enorme[1] (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, juvenil[1]
Unicornio [CB]
Xorn, menor
Víbora, Enorme (animal)
5.º nivel
Ballena, orca[1] (animal)
Elasmosaurio[1] (dinosaurio)
Elemental, Grande (cualquiera)
Grifo
Janni (genio)
León terrible
Nixi (duende)
Oso polar (animal)
Rinoceronte (animal)
Sagifalco Mediano
Sátiro [con flauta]
Serpiente constríctor gigante (animal)
Tojanida, adulta[1]
6.º nivel
Ballena, ballena[1]
Elefante (animal)
Elemental, Enorme (cualquiera)
Guiralón
Megarraptor (dinosaurio)
Oso terrible
Pixi* (duende) [NB; sin flechas especiales]
Pulpo gigante[1] (animal)
Salamandra, media [NM]
Xorn, corriente
*No puede lanzar *baile irresistible de Otto*.
7.º nivel
Acechador invisible
Ballena, cachalote[1] (animal)
Calamar gigante[1] (animal)
Djinni (genio) [NB]
Elemental mayor (cualquiera)
Pixi* (duende) [NB; con flechas de dormir]
Sagifalco, anciano
Tigre terrible
Tiranosaurio (dinosaurio)
Tricerátopo (dinosaurio)
Xorn, anciano
*No puede lanzar *baile irresistible de Otto*.
8.º nivel
Roc
Salamandra, noble [NM]
Tiburón terrible[1]
Tojanida, anciana
9.º nivel
Elemental anciano
Grilio [NG; con violín] (duende)
Pixi* [NB; con flechas de dormir y de pérdida de memoria]
Unicornio, [corcel celestial]
*No puede lanzar *baile irresistible de Otto*.

[1] Sólo puede ser convocado en un entorno acuático.


Mialee convoca una couatl

Convocar monstruo I

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una criatura convocada
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca a una criatura extraplanaria (normalmente un ajeno, un elemental o una bestia mágica nativa de otro plano). Ésta aparecerá en el lugar que designes y actuará inmediatamente, durante tu turno, atacando a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con la criatura, podrás indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones.

El sortilegio conjura una de las criaturas de la lista de 1.er nivel según aparece en la tabla 'Convocar monstruo' adjunta. Tú eliges qué criatura convocar, y puedes cambiar esa elección cada vez que lanzas el conjuro. Puedes encontrar información sobre estas criaturas en el *Manual de monstruos*.

Un monstruo convocado no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas, ni puede utilizar ninguna aptitud de teleportación o viaje planario. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno que no sea soportable para ellas. Por ejemplo, una marsopa celestial sólo puede ser convocada en un entorno acuático. Un conjuro de convocación utilizado para traer a criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas se convierte en un sortilegio de ese tipo en cuestión. Por ejemplo, *convocar monstruo I* es un conjuro legal y maligno cuando se utiliza para convocar a una rata terrible infernal.

Foco arcano: una diminuta bolsa y una pequeña vela (que no tiene por qué encenderse).

Convocar monstruo II

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 2.º nivel o a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 1.er nivel.

Convocar monstruo III

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Brd 3, Clr 3, Hcr/Mag 3
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'.

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 3.er nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 2.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de la lista de 1.er nivel.

Convocar monstruo IV

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Brd 4, Clr 4, Hcr/Mag 4
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 4.º nivel, a 1d3 del mismo tipo de la lista de 3.er nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar monstruo V

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Brd 5, Clr 5, Hcr/Mag 5
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una cria-

tura de la lista de 5.º nivel, a 1d3 del mismo tipo de la lista de 4.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar monstruo VI

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Brd 6, Clr 6, Hcr/Mag 6
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 6.º nivel, a 1d3 del mismo tipo de la lista de 5.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar monstruo VII

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 7
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 7.º nivel, a 1d3 del mismo tipo de la lista de 6.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar monstruo VIII

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Clr 8, Hcr/Mag 8
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 8.º nivel, a 1d3 del mismo tipo

Convocar monstruo

1.er nivel	
Búho celestial	LB
Perro celestial (animal)	LB
Escarabajo de fuego gigante	NB
Marsopa celestial[1]	NB
Mono celestial	CB
Tejón celestial	CB
Cuervo infernal	LM
Rata terrible infernal	LM
Ciempiés monstruoso infernal, Mediano	NM
Escorpión monstruoso infernal, Pequeño	NM
Araña monstruosa infernal, Pequeña	CM
Halcón infernal	CM
Pulpo infernal[1]	CM
Víbora infernal, Pequeña	CM
2.º nivel	
Abeja gigante celestial	LB
Escarabajo bombardero gigante celestial	NB
Perro de monta celestial	NB
Águila celestial	CB
Lémur (diablo)	LM
Calamar infernal[1]	LM
Lobo infernal	LM
Ciempiés monstruoso infernal, Grande	NM
Escorpión monstruoso infernal, Mediano	NM
Tiburón infernal, Mediano[1]	NM
Araña monstruosa infernal, Mediana	CM
Víbora infernal, Mediana	CM
3.er nivel	
Oso negro celestial	LB
Bisonte celestial	NB
Hipogrifo celestial	CB
Tejón terrible celestial	CB
Elemental Pequeño (cualquiera)	N
Can del infierno	LM
Comadreja terrible infernal	LM
Simio infernal	LM
Serpiente constríctor infernal	LM
Jabalí infernal	NM
Murciélago terrible infernal	NM
Ciempiés monstruoso infernal, Enorme	NM
Cocodrilo infernal	CM
Gibado (demonio)	CM
Glotón infernal	CM
Víbora infernal, Grande	CM
4.º nivel	
Lamparconte	LB
Búho gigante celestial	LB
Águila gigante celestial	CB
León celestial	CB
Méfit (cualquiera)	N
Avispa gigante infernal	LM
Lobo terrible infernal	LM
Mantis religiosa gigante infernal	NM
Sabueso yez	NM
Tiburón infernal, Grande[1]	NM
Araña monstruosa infernal, Grande	CM
Aullador	CM
Víbora infernal, Enorme	CM
5.º nivel	
Oso pardo celestial	LB
Canarconte	LB
Escarabajo astado gigante celestial	NB
León marino celestial[1]	NB
Grifo celestial	CB
Elemental, Mediano (cualquiera)	N
Aquerena	LM
Deinónico infernal	LM
Diablo barbado	LM
Simio terrible infernal	LM
Escorpión monstruoso infernal Grande	NM
Jabalí terrible infernal	NM
Mastín sombrío	NM
Tiburón infernal, Enorme[1]	NM
Cocodrilo gigante infernal	CM
Glotón terrible infernal	CM
Tigre infernal (animal)	CM
6.º nivel	
Oso polar celestial	LB
Orca celestial[1]	NB
Bralani (eladrin)	CB
León gigante celestial	CB
Elemental, Grande (cualquiera)	N
Janni (genio)	N
Bestia del caos	CN
Diablo encadenado	LM
Xilo	LM
Ciempiés monstruoso infernal, Gargantuesco	NM
Rinoceronte infernal	NM
Araña monstruosa infernal, Enorme	CM
Elasmosaurio infernal[1]	CM
Serpiente constríctor gigante infernal	CM
7.º nivel	
Elefante celestial	LB
Avoral (guardinal)	NB
Ballena celestial[1]	NB
Djinni (genio)	CB
Elemental, Enorme (cualquiera)	N
Acechador invisible	N
Slaad, rojo	CN
Diablo óseo	LM
Megarraptor infernal	LM
Escorpión monstruoso infernal, Enorme	NM
Babau (demonio)	CM
Guiralón infernal	CM
Pulpo gigante infernal[1]	CM
8.º nivel	
Oso terrible celestial	LB
Cachalote celestial[1]	NB
Tricerátopo celestial	NB
Lilenda	CB
Elemental, mayor (cualquiera)	N
Slaad, azul	CN
Calamar gigante infernal[1]	LM
Felino del infierno	LM
Ciempiés monstruoso infernal, Colosal	NM
Araña monstruosa infernal, Gargantuesca	CM
Tigre terrible infernal CM	
Tiranosaurio infernal	CM
Vroc (demonio)	CM
9.º nivel	
Couatl	LB
Leonal (guardinal)	NB
Roc celestial	CB
Elemental, anciano (cualquiera)	N
Slaad, verde	CN
Diablo punzante	LM
Escorpión monstruoso infernal, Gargantuesco	NM
Saga nocturna	NM
Tiburón terrible infernal[1]	NM
Araña monstruosa infernal, Colosal	CM
Bébilith (demonio)	CM
Hezrou (demonio)	CM

[1] Sólo puede ser convocado en un entorno acuático.

de la lista de 7.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar monstruo IX

Conjuración (convocación) [ver texto de *convocar monstruo I*]
Nivel: Bien 9, Caos 9, Clr 9, Hcr/Mag 9, Ley 9, Mal 9
Efecto: una o más criaturas convocadas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo en que puedes convocar a una criatura de la lista de 9.º nivel, a 1d3 del mismo tipo de la lista de 8.º nivel o a 1d4+1 del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

Convocar plaga

Conjuración (convocación)
Nivel: Brd 2, Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una plaga de arañas, murciélagos o ratas
Duración: concentración + 2 asaltos
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Convocas a una plaga de arañas, murciélagos o ratas (a tu elección), que atacan a todas las demás criaturas dentro del área (puedes convocar a la plaga para que comparta el área con otras criaturas). Si no hay criaturas vivas dentro del área, la plaga persigue a la criatura más cercana lo mejor que pueda. El lanzador no tiene control sobre su objetivo o la dirección en que viaja.

Consulta el *Manual de monstruos* para los detalles sobre las plagas de arañas, murciélagos y ratas.

Componente material arcano: un retal cuadrado de tela roja.

Corcel fantasmal

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0 pies
Efecto: una criatura équida cuasirreal
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite conjurar a una criatura équida Grande cuasirreal, que sólo podrá ser montada por ti o por aquella otra persona para la que hayas creado el corcel. Una montura fantasmal tiene negros el cuerpo y la cabeza, grises las crines y la cola, y de color humo las pezuñas, que son insustanciales y no hacen ruido alguno. El corcel llevará también lo que parece ser una silla, un bocado y una brida. Aunque no combatirá, todos los animales normales se apartarán de él y se negarán a atacarlo.

El corcel tiene una Clase de Armadura de 18 (–1 de tamaño, +4 de armadura natural, +5 de Des) y 7 puntos de golpe +1 punto adicional por nivel de lanzador. Si pierde todos sus puntos de golpe, el corcel fantasmal desaparecerá. Esta criatura tiene una velocidad de 20 por nivel de lanzador (hasta un máximo de 240 pies) y puede transportar el peso de su jinete, más un máximo de 10 libras adicionales por nivel de lanzador.

Las monturas de este tipo adquieren ciertos poderes dependiendo del nivel de lanzador del conjuro. Entre estas aptitudes se incluyen también las poseídas por monturas con un nivel de lanzador inferior. Por tanto, un corcel creado por un lanzador de nivel 12.º tendrá las aptitudes correspondientes a los niveles de lanzador 8.º, 10.º y 12.º.

8.º nivel: la montura podrá cabalgar sobre terreno arenoso, embarrado e incluso pantanoso, sin que suponga ninguna reducción de su velocidad.

10.º nivel: la montura podrá utilizar *caminar sobre las aguas* a voluntad (como el conjuro, no se requiere ninguna acción para activar esta aptitud).

12.º nivel: la montura podrá utilizar *caminar por el aire* a voluntad (como el conjuro, no se requiere ninguna acción para activar esta aptitud) durante 1 asalto cada vez, después del cual cae al suelo de nuevo.

14.º nivel: la montura podrá volar a su velocidad normal (maniobrabilidad regular).

Creación mayor

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 5
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Duración: ver texto

Este conjuro funciona como *creación menor*, salvo en que también puedes crear un objeto de naturaleza mineral: piedra, cristal, metal, etc. La duración del objeto creado varía dependiendo de su dureza y su rareza relativas, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Ejemplos de dureza y rareza	Duración
Material vegetal	2 h/nivel
Piedra, cristal, metales básicos	1 h/nivel
Metales preciosos	20 min/nivel
Gemas	10 min/nivel
Metal raro*	1 asalto/nivel

* Incluye adamantina, plata alquímica y mithril No puedes utilizar *creación mayor* para crear un objeto de hierro frío. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para los detalles.

Creación menor

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 0 pies
Efecto: un objeto desatendido, no mágico y hecho de materia vegetal inerte, de hasta 1 pie cúbico/nivel
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite crear un objeto desatendido, no mágico y hecho de materia vegetal inerte: ropa de lino, una cuerda de cáñamo, una escalera de mano hecha de madera, etc. El volumen del objeto creado no puede exceder 1 pie cúbico por nivel de lanzador. Necesitarás tener éxito en una prueba de la habilidad apropiada para conseguir crear un objeto complejo, como una prueba de Artesanía (fabricación de arcos) para conseguir astiles de flecha rectos.

El conjuro fracasará si intentas utilizar un objeto ya fabricado como componente material.

Componente material: un diminuto fragmento del mismo material que el objeto que desees fabricar con la *creación menor*, por ejemplo, un poco de cáñamo para hacer una cuerda.

Crear agua

Conjuración (creación) [agua]
Nivel: Clr 0, Drd 0, Pld 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: hasta 2 galones de agua/nivel
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea agua, potable y en perfectas condiciones, igual al agua de lluvia limpia. El agua puede ser creada en un área lo bastante pequeña como para contener el líquido en cuestión, o bien en un área tres veces mayor (posiblemente creando un aguacero o llenando numerosos recipientes pequeños).

Nota: las conjuraciones no permiten crear sustancias u objetos dentro de una criatura. El agua pesa, más o menos, 8 libras por galón. Un pie cúbico de agua contiene aproximadamente 8 galones y pesa en torno a 60 lb.

Crear comida y agua

Conjuración (creación)
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: comida y agua para dar sustento durante 24 horas a tres humanos o un caballo/nivel
Duración: 24 horas; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

La sencilla comida creada por este conjuro será del tipo que elijas (muy nutritiva, pero un poco sosa). Los alimentos así creados se pudrirán y se volverán incomestibles al cabo de 24 horas, aunque podrán mantenerse frescos durante otras 24 horas si se les lanza un conjuro de *purificar comida y agua*. El líquido creado por este conjuro será igual que agua de lluvia limpia, y no se pudrirá como la comida.

Crear muertos vivientes

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6, Mal 6, Muerte 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un cadáver
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro, mucho más potente que *reanimar a los muertos*, te permite crear muertos vivientes más poderosos: necrarios, necrófagos, momias y mohrgs (consulta el *Manual de monstruos* para más información sobre todos los tipos de muertos vivientes). El tipo o tipos de muertos vivientes que puedes crear depende de tu nivel de lanzador, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Nivel de lanzador	Muerto viviente creado
11.º o menos	Necrófago
12.º–14.º	Necrario
15.º–17.º	Momia
18.º o superior	Mohrg

Si quieres, puedes crear muertos vivientes de tipo inferior al que indique tu nivel. Por ejemplo, a 16.º nivel puedes decidir crear un necrófago o un necrario en lugar de una momia. De hecho, esto puede ser buena idea, pues los muertos vivientes recién creados no están directamente bajo el control de quien los haya reanimado. Si eres capaz de comandar muertos vivientes, puedes intentar comandar a las criaturas mientras se estén formando (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes', en la pág. 156).

Este sortilegio debe ser ejecutado de noche.

Componentes materiales: un tarro de arcilla lleno de tierra de cementerio y otro más lleno de agua salobre. El conjuro debe lanzarse sobre un cadáver. Debes colocar un ónice negro (con un valor mínimo de 50 po por DG del muerto viviente que vayas a crear) en la boca o una de las cuencas oculares de cada cadáver. La magia del conjuro transformará estas gemas en cáscaras fundidas y sin valor.

Crear muertos vivientes mayores

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 8, Hch/Mag 8, Muerte 8

Este conjuro funciona como *crear muertos vivientes,* pero te permite crear criaturas más poderosas e inteligentes: sombras, incorpóreos, espectros y devoradores (consulta el *Manual de monstruos* para más información sobre todos los tipos de muertos vivientes). El tipo o tipos de muerto viviente que puedes crear depende de tu nivel de lanzador, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Nivel de lanzador	Muerto viviente creado
15.º o menos	Sombra
16.º–17.º	Incorpóreo
18.º–19.º	Espectro
20.º o superior	Devorador

Crecimiento animal

Transmutación
Nivel: Drd 5, Exp 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: hasta un animal (Gargantuesco o menor) cada dos niveles; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Los animales objetivo crecen hasta alcanzar el doble de su tamaño normal, y su peso se multiplica por ocho. Esta alteración cambia la categoría de tamaño de cada animal hasta la siguiente mayor (de Grande a Enorme, por ejemplo), le proporciona un bonificador +8 de tamaño a la Fuerza y un bonificador +4 de tamaño a la Constitución (y por lo tanto 2 puntos de golpe adicionales por DG), y le impone un penalizador –2 de tamaño a Destreza. El bonificador de armadura natural que tuviese aumenta en 2. El cambio de tamaño del animal también afecta a su modificador a la CA y las tiradas de ataque, y a su daño base, tal y como se detalla en la tabla 2–2 de la *Guía del Dungeon Master.* El espacio y alcance del animal cambian tal y como se indica en la tabla 8–4: tamaño y escala de las criaturas (pag. 149), pero su velocidad no cambia.

El conjuro también proporciona a cada receptor reducción del daño 10/magia y un bonificador +4 de resistencia a los tiros de salvación.

Si no hay espacio suficiente para el tamaño deseado, la criatura alcanza el máximo tamaño posible y debe realizar una prueba de Fuerza (utilizando su Fuerza aumentada) para hacer estallar cualquier elemento que la encierre durante el proceso. Si falla, queda encerrada sin daño para el material que la rodea (no es posible utilizar el conjuro para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo equipo que el animal lleve puesto o transporte es agrandado de forma proporcional por el conjuro, aunque este cambio no afectará a las propiedades mágicas de este equipo. Todo objeto agrandado que deje de estar en posesión de la criatura agrandada volverá instantáneamente a su tamaño normal.

El conjuro no te concede ningún método especial para comandar a los animales agrandados o influir en ellos.

Varios efectos mágicos que aumenten el tamaño no se apilan, lo cual quiere decir (entre otras cosas) que no puedes utilizar un segundo lanzamiento de este conjuro para aumentar aún más el tamaño de un animal que ya esté bajo el efecto del primer lanzamiento.

Crecimiento vegetal

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3, Vegetal 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo o área: ver texto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro posee efectos diferentes dependiendo de la versión elegida:

Enriquecimiento: este efecto del conjuro se centra en todas las plantas en media milla a la redonda, incrementando en un tercio su potencial de productividad durante el siguiente año. En muchas comunidades granjeras, los clérigos o los druidas lanzan este conjuro durante la siembra, como parte de las celebraciones de la primavera.

Espesura: este efecto hace que la vegetación normal (hierba, brezos, arbustos, plantas rastreras, cardos, árboles, enredaderas, etc.) en un alcance largo (400' + 40'/nivel de lanzador) se vuelva más tupida. Las plantas se enmarañarán formando una espesura o jungla que las criaturas deberán cortar o apartar para poder pasar. La velocidad de quienes atraviesen la zona se verá reducida a 5' o a 10 si se trata de criaturas Grandes o mayores (el DM puede aceptar que las criaturas muy pequeñas o muy grandes se muevan más deprisa). Para que el conjuro surta efecto, el área afectada debe tener árboles y arbustos.

Según prefieras, el área afectada puede ser un círculo de 100' de radio, un semicírculo con un radio de 150'o un cuarto de círculo con un radio de 200'. También puedes hacer que ciertas zonas del área elegida no resulten afectadas.

Crecimiento vegetal contrarresta el conjuro de *reducir plantas.*

Este conjuro no tiene efecto sobre las criaturas tipo planta.

Cubículo de Leomund

Evocación [fuerza]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20'
Efecto: esfera de 20' de radio, centrada donde estés
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas en torno a ti una esfera inmóvil, opaca y del color que desees. Uno de sus hemisferios sobresaldrá por encima del suelo y la mitad inferior quedará bajo tierra. Además de ti, dentro del campo cabrán como máximo otras nueve criaturas Medianas, que podrán entrar y salir libremente del cubículo sin causarle daño alguno. No obstante, el conjuro finalizaría si eres tú el que sale del cubículo.

La temperatura dentro del cubículo será de 70° F [20° C] cuando la temperatura exterior esté entre 0° F [–18° C] y 100° F [37° C]. Una temperatura exterior por debajo de los 0° F o por encima de los 100° F elevará o reducirá la temperatura interior en una proporción de 1:1 (por tanto, una temperatura exterior de –20° F [–30° C] reduciría la interior a 50° F [10° C]). Además, el cubículo protege contra los elementos, como la lluvia, el polvo o las tormentas de arena, y resiste cualquier viento con fuerza menor a la de

los vientos de un huracán, aunque uno de esta intensidad o mayor (≥ millas/h) lo destruiría.

El interior del cubículo es un hemisferio, y podrás iluminarlo tenuemente con sólo dar una orden, o apagar la luz cuando desees. Nótese que aunque el campo de fuerza sea opaco visto desde fuera, es transparente para quienes están dentro de él. Los proyectiles, armas y la mayoría de efectos de conjuro atravesarán el cubículo sin afectarlo, aunque sus ocupantes no podrán ser vistos desde fuera (dispondrán de ocultación total).

Componente material: una pequeña cuenta de cristal que estallará en cuanto expire la duración del conjuro o éste sea disipado.

Cuchichear mensaje

Transmutación [dependiente del idioma]
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: una criatura/nivel
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes cuchichear mensajes y recibir respuestas cuchicheadas con escasas posibilidades de que alguien pueda oírlas. Para ello, debes señalar con el dedo a todas las criaturas a las que desees incluir en el efecto del conjuro. Cuando cuchichees el mensaje, éste podrá ser oído por todos los receptores que se encuentren dentro del alcance. El *silencio* mágico, la piedra de 1' de espesor, el metal común de 1" de grosor, una placa delgada de plomo o 3' de madera o tierra, bastarán para bloquear el conjuro. Sin embargo, el mensaje no tendrá por qué desplazarse en línea recta, pudiendo rodear las barreras mientras haya espacio libre entre el receptor y tú y todo el camino que recorra se encuentre dentro del alcance del conjuro. Las criaturas que oigan el mensaje podrán cuchichear una respuesta que será escuchada por ti. El conjuro transmite sonidos, no significados, y no puede superar las barreras idiomáticas.

Nota: para comunicar un mensaje, tendrás que pronunciar sus palabras y cuchichear, por lo que un pícaro entrenado tendría oportunidad de leerte los labios.

Foco: un pequeño fragmento de hilo de cobre.

Cuerpo férreo

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 8, Tierra 8
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

Este conjuro transforma tu cuerpo en hierro vivo, lo cual te concede poderosas resistencias y aptitudes.

Obtienes una reducción del daño de 15/adamantina. Te vuelves inmune a la asfixia, el aturdimiento, la ceguera, el daño a las puntuaciones de característica, la electricidad, la enfermedad, los golpes críticos, la sordera, el veneno y todos los conjuros o ataques que afecten a tu fisiología o respiración, ya que mientras el conjuro esté surtiendo efecto no tendrás ni la una ni la otra. Sólo sufrirás la mitad del daño infligido por el ácido y cualquier tipo de fuego. Sin embargo, también te volverás vulnerable a todos los ataques especiales que puedan afectar a los gólems de hierro.

Ganas un bonificador +6 de mejora en tu puntuación de Fuerza, pero también sufres un penalizador –6 a la Destreza (hasta una puntuación mínima de 1 en esa característica) y tu velocidad quedará reducida a la mitad de la normal. También tendrás un 50% de fallo de conjuro arcano y un penalizador –8 de armadura, igual que si fueras embutido en una armadura completa. Además, no podrás beber (lo cual te impedirá usar pociones) ni tocar instrumentos de viento.

Tus ataques sin arma infligirán un daño igual al de una clava del tamaño que sea apropiado para ti (1d4 para personajes Pequeños o 1d6 para personajes Medianos), y se considerará que estás armado aun cuando efectúes ataques sin arma.

Tu peso se multiplica por diez, lo cual hará que te hundas en el agua igual que una piedra. Sin embargo, podrás sobrevivir a la tremenda presión y falta de aire del fondo del océano (al menos, hasta que expire el conjuro).

Componente material arcano: un pequeño fragmento de hierro que en su día formara parte de un gólem de hierro, la armadura de un héroe o una máquina de guerra.

Curar heridas críticas

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 4, Clr 4, Curación 4, Drd 5

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, salvo en que cura 4d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máx. de +20).

Curar heridas criticas en grupo

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 8, Curación 8, Drd 9

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo en que cura 4d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +40).

Curar heridas graves

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 3, Clr 3, Curación 3, Drd 4, Exp 4, Pld 4

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, pero cura 3d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máx. de +15).

Curar heridas graves en grupo

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 7, Drd 8

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo en que cura 3d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +35).

Curar heridas leves

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 1, Clr 1, Curación 1, Drd 1, Exp 2, Pld 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad mitad (inofensivo); ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo); ver texto

Al imponer tu mano sobre una criatura viva, canalizarás energía positiva que curará 1d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máx. de +5).

Como los muertos vivientes se impulsan con energía negativa, los conjuros de este tipo les infligirán daño en lugar de curárselo. Todo muerto viviente puede intentar un TS de Voluntad para sufrir solamente la mitad de ese daño.

Curar heridas leves en grupo

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 5, Clr 5, Curación 5, Drd 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies
Duración: instantáneo
Tiro de salvación Voluntad mitad (inofensivo) o Voluntad mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo) o sí; ver texto

Canalizas energía positiva para curar 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +25) a cada criatura seleccionada.

Como otros conjuros de *curar*, *curar heridas ligeras en grupo* inflige daño a los muertos vivientes en su área de efecto, en lugar de curarles. Cada muerto viviente afectado puede intentar una salvación de Voluntad para medio daño.

Curar heridas menores

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 0, Drd 0

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, pero cura 1 solo punto de daño.

Curar heridas moderadas

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 2, Clr 2, Curación 2, Drd 3, Pld 3, Exp 3

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, pero cura 2d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máx. de +10).

Curar heridas moderadas en grupo

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 6, Clr 6, Drd 7

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo en que cura 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +30).

Custodia contra la muerte

Nigromancia
Nivel: Clr 4, Drd 5, Muerte 4, Pld 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor se vuelve inmune a todos los conjuros de muerte, efectos de muerte mágica, consunción de energía y cualquier efecto de energía negativa (como los de los conjuros de *infligir* y de *toque gélido*).

Este conjuro no quita niveles negativos que el objetivo ya haya adquirido, ni afecta al tiro de salvación necesario 24 horas después de adquirir un nivel negativo.

Custodia contra la muerte no ofrece protección contra ataques de otro tipo, como la pérdida de puntos de golpe, el veneno, la petrificación y demás efectos que puedan resultar mortales.

Dañar

Nigromancia
Nivel: Clr 6, Destrucción 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro carga al receptor con energía negativa, que inflige 10 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 150 puntos a 15.º nivel). Si la criatura tiene éxito en su salvación, *dañar* causa la mitad de esta cantidad. En ninguno de los dos casos puede reducir los puntos de golpe del objetivo por debajo de 1.

Cuando se utiliza sobre muertos vivientes, el conjuro de *dañar* funciona igual que uno de *sanar*.

De la carne a la piedra

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

El receptor, junto con todas las posesiones que lleve encima, queda convertido en una estatua inerte y sin mente. Si la estatua creada por este conjuro se rompe o resulta dañada, la criatura sufrirá un daño o deformidad similar en caso de volver a su estado normal. La víctima no estará muerta pero tampoco parecerá estar viva (al ser examinada, por ejemplo, con un conjuro de *reloj de la muerte*). Sólo las criaturas de carne pueden ser afectadas con este conjuro.

Componente material: cal, agua y tierra.

De la piedra a la carne

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura petrificada o un cilindro de piedra de entre 1 y 3' de diámetro y hasta 10' de largo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega (objeto); ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro permite que una criatura petrificada vuelva a su estado normal, recuperando la vida y todo el equipo que llevara. La criatura ha de tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) para sobrevivir al proceso. Cualquier criatura petrificada podrá ser devuelta a su estado normal, sin importar cuál sea su tamaño.

Este conjuro también puede transformar una masa de piedra en una sustancia carnosa. Esta sustancia estará inerte y carente de vida, a no ser que hubiera disponible fuerza vital o energía mágica (por ejemplo, este conjuro podría transformar a un gólem de piedra en uno de carne, pero una estatua de piedra normal y corriente se transformaría en un cadáver). Podrás afectar a un objeto que quepa dentro de un cilindro de entre 1 y 3' de diámetro y hasta 10' de largo, o bien a un cilindro de esas dimensiones dentro de una masa de piedra mayor.

Componentes materiales: un poco de tierra y una gota de sangre.

Debilidad mental

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Si la criatura objetivo falla un TS de Voluntad, sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma quedan reducidas a 1, lo cual corresponde, más o menos, al intelecto de un lagarto. La criatura afectada será incapaz de lanzar conjuros, usar habilidades basadas en la Inteligencia o el Carisma o comunicarse de manera coherente. Aun así, el receptor sabrá quiénes son sus amigos y podrá seguirlos e incluso protegerlos. La víctima continuará en ese estado hasta que se lance sobre ella un conjuro de *deseo, deseo limitado, milagro* o *sanar* que cancele los efectos. Las criaturas capaces de lanzar conjuros arcanos (como los hechiceros y magos) sufrirán un penalizador –4 en sus tiros de salvación.

Componente material: un puñado de esferas de arcilla, vidrio, cristal o mineral.

Dedo de la muerte

Nigromancia [muerte]
Nivel: Drd 8, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Puedes matar a una criatura viva cualquiera que se encuentre dentro del alcance. El receptor tendrá derecho a un TS de Reflejos para sobrevivir al ataque. Si la salvación tiene éxito, solamente sufrirá 3d6 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador que poseas (máx. +25). La víctima puede morir a consecuencia del daño sufrido incluso aunque haya tenido éxito en su tiro de salvación.

Deformar madera

Transmutación
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: 1 objeto Pequeño de madera/nivel, todos ellos dentro de un radio de 20'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Puedes doblar y deformar la madera, destruyendo de forma permanente su forma, fuerza y corte recto. Una puerta deformada se abre (o se queda atrancada, siendo necesaria una prueba de Fuerza para abrirla, según elijas); en un bote o barco se abrirá una vía de agua; un arma a distancia deformada quedará inútil; y un arma de cuerpo a cuerpo deformada sufrirá un penalizador –4 en las tiradas de ataque.

Puedes deformar un objeto Pequeño o menor (como la rueda de un carromato o la ballesta de un humano) o su equivalente por nivel de lanzador. Un objeto Mediano (como un remo o una lanza humana) cuenta como dos objetos Pequeños; un objeto Grande (como un bote de remos o la clava de un gigante de las colinas) como cuatro; uno Enorme (como un carro o la maza de armas de un gigante de las nubes) como ocho; uno Gargantuesco (como una chalu-

pa) como dieciséis; y un objeto Colosal (como un velero) como treinta y dos.

Este conjuro también te permitirá devolver su forma a la madera (es decir, volver a deformarla hasta que sea normal de nuevo), por ejemplo poniendo recta la madera que haya sido deformada por este conjuro o por otros medios. El conjuro de *integrar*, no obstante, no servirá para devolver su forma a un objeto deformado.

Puedes combinar varios lanzamientos consecutivos de *deformar madera* para deformar (o devolver su forma) a un objeto que sea demasiado grande como para resultar afectado con un único conjuro. Por ejemplo, un druida de 8.º nivel puede lanzar dos conjuros de *deformar madera* para deformar un objeto Gargantuesco, o cuatro para deformar uno Colosal. El objeto no sufrirá efectos negativos hasta que no esté completamente deformado.

Desacralizar

Evocación [maligno]
Nivel: Clr 5, Drd 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: toque
Área: emanación de 40' de radio que surge del punto tocado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Este conjuro hace que un lugar, edificio o construcción se convierta en lugar sacrílego. Esto tiene tres efectos principales:

El primero es que la construcción queda protegida por un *círculo mágico contra el bien*.

El segundo es que todas las pruebas de expulsión de muertos vivientes sufren un penalizador –4 profano y las de reprender a este tipo de criaturas obtienen un bonificador +4 profano. La resistencia a conjuros no se aplica a este efecto. (*Nota*: esta condición no es aplicable a la versión druídica del conjuro).

Por último, tendrás la posibilidad de unir un efecto de conjuro al lugar *desacralizado*. Este efecto de conjuro durará un año y funcionará en todo el lugar sacrílego, sin importar cuál sea su duración normal o qué área o efecto tenga. Podrás decidir si el efecto se aplicará a todas las criaturas, a aquellas que compartan tu misma religión o alineamiento o a las que profesen otra fe o tengan un alineamiento distinto. Por ejemplo, podrías crear un efecto de *bendecir* que ayudara a todas las criaturas de tu fe o alineamiento que se encuentren en el área o uno de *perdición* que entorpezca a las de una religión o alineamiento contrario al tuyo. Al terminar el año, el efecto elegido finalizará, aunque podrá ser renovado o vuelto a colocar en el lugar lanzando un nuevo conjuro de desacralizar.

Entre los efectos de conjuro que pueden unirse a un sortilegio de desacralizar se encuentran: *ancla dimensional, auxilio divino, bendecir, causar miedo, custodia contra la muerte, detectar el bien, detectar magia, discernir mentiras, disipar magia, don de lenguas, libertad de movimiento, luz del día, oscuridad, oscuridad profunda, perdición, protección contra la energía, purgar invisibilidad, quitar el miedo, resistir energía, silencio, soportar los elementos* y *zona de verdad*. La RC y los TS pueden aplicarse a estos efectos (consulta la descripción individual de cada conjuro para encontrar los detalles).

Un área sólo puede recibir un sortilegio de *desacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) al mismo tiempo.

Desacralizar contrarresta, pero no disipa, el conjuro *sacralizar*.

Componentes materiales: hierbas, aceite e incienso por un valor mínimo de 1.000 po, más 1.000 po por nivel del conjuro que quiera unirse al área *desacralizada*.

Desbrozar

Conjuración (creación)
Nivel: Drd 9, Vegetal 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: tres o más brozas movedizas; dos cualesquiera no pueden distar más de 30 pies; ver texto
Duración: siete días o siete meses (D); ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea 1d4+2 brozas movedizas (masas bamboleantes) con 11 DG cada una (consulta el *Manual de monstruos* para encontrar más detalles sobre estas criaturas). Estos monstruos, que se quedarán contigo durante siete días a no ser que deshagas el conjuro, estarán dispuestos a ayudarte en el combate, llevando a cabo una misión concreta o haciendo las veces de guardaespaldas. No obstante, si las brozas fueron creadas sólo con fines de protección, el conjuro durará siete meses. En este caso, sólo podrás ordenar a los monstruos que guarden un sitio o lugar concreto. Las brozas movedizas convocadas para guardar un lugar no podrán abandonar los límites del alcance del conjuro, que se medirán desde el punto en que cada monstruo apareciera por primera vez.

Estas criaturas poseerán la resistencia al fuego de las brozas movedizas normales solamente si el terreno es húmedo o pantanoso o si hubiera llovido.

Descarga flamígera

Evocación [fuego]
Nivel: Clr 5, Drd 4, Guerra 5, Sol 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: cilindro (10' de radio, 40' de altura)
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

La *descarga flamígera* genera una columna vertical de fuego divino que desciende sobre sus víctimas infligiendo 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máx. 15d6). La mitad del daño es por fuego, pero el resto procede directamente del poder divino y, por tanto, no puede ser reducido por una resistencia a los ataques basados en el fuego, como la proporcionada por *protección contra la energía (fuego), escudo de fuego* (*escudo gélido*) ni efectos mágicos similares.

Deseo

Universal
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Éste es el conjuro más poderoso que un mago o hechicero puede llegar a ejecutar, alterando la realidad a su gusto con sólo pronunciar unas palabras. No obstante, hasta un *deseo* tiene sus límites.

Este sortilegio puede hacer una cualquiera de las cosas siguientes:

- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de nivel 8.º o inferior, siempre y cuando el sortilegio no pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de nivel 6.º o inferior, siempre y cuando el sortilegio no pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de nivel 7.º o inferior, aunque pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de nivel 5.º o inferior, aunque pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Deshacer los efectos perjudiciales de numerosos conjuros, como *geas/empeño* o *locura*.
- Crear un objeto no mágico de un valor que no exceda las 25.000 po.
- Crear un objeto mágico, o añadir poderes a uno ya existente.
- Conceder a una criatura un bonificador inherente +1 en una puntuación de característica. Entre dos y cinco conjuros de *deseo*, ejecutados en sucesión inmediata, podrán conceder a una criatura un bonificador inherente de entre +2 y +5 en una puntuación de característica (dos *deseos* para obtener un bonificador +2 inherente, tres para un bonificador +3, etc.). Los bonificadores inherentes son instantáneos, por lo que no pueden ser disipados. *Nota:* ningún bonificador inherente puede superar el +5 en una misma puntuación de característica. Además, los distintos bonificadores inherentes de una misma puntuación de característica no se apilan; solamente se aplica el mejor de ellos.
- Eliminar heridas y afecciones. Un conjuro de *deseo* puede ayudar a una criatura por nivel de lanzador, aunque todos los receptores han de ser curados del mismo tipo de afección. Por ejemplo, podrías curar a tu grupo de todo el

daño o eliminar todos los efectos sufridos por tus compañeros a causa del veneno, pero no las dos cosas con un mismo *deseo*. Un *deseo* jamás podrá recuperar la pérdida de puntos de experiencia acarreada por lanzar un conjuro ni los niveles o puntos de Constitución perdidos al ser devuelto a la vida.

- Devolver la vida a los muertos. Un *deseo* puede devolver la vida a una criatura duplicando el efecto de un conjuro de *resurrección*. Este conjuro podrá traer de entre los muertos a una criatura cuyo cuerpo haya sido destruido, pero tal hazaña requerirá dos *deseos*: uno para volver a crear el cuerpo y otro para infundirle vida de nuevo. Un *deseo* no puede impedir que un personaje devuelto a la vida pierda un nivel de experiencia.
- Transportar a viajeros. Un *deseo* puede trasladar a una criatura por nivel de lanzador desde un lugar cualquiera de un plano hasta un punto de un plano cualquiera, sean cuales fueren las condiciones locales. Los receptores no voluntarios tendrán derecho a realizar un tiro de salvación de Voluntad, y a aplicar su RC (en caso de tenerla).
- Deshacer una desgracia. Un *deseo* puede deshacer un acontecimiento reciente, obligando a repetir una tirada cualquiera que se haya efectuado durante el último asalto (incluyendo tu último turno). La realidad será modificada para adaptarse al nuevo resultado. Por ejemplo, el *deseo* podría deshacer el éxito en el TS de un oponente, el éxito en el crítico de un enemigo (tanto la tirada de ataque como la tirada crítica), la salvación de un amigo, etc. Sin embargo, nada impedirá que el nuevo resultado sea igual de malo (o peor) que el de la tirada original. Los receptores no voluntarios tendrán derecho a realizar un TS de Voluntad y a aplicar su RC (en caso de tenerla).

Puedes *desear* que sucedan cosas más poderosas que éstas, pero eso resultará muy peligroso. Un *deseo* así te dará la oportunidad de cumplir lo que pidas sin hacerlo por completo (el conjuro podría tergiversar tu intención, cumpliendo el *deseo* de una forma literal no deseada o bien cumpliéndolo sólo en parte). Por ejemplo, desear la posesión de un *bastón de los magos* podría transportarte a la presencia del dueño actual de uno de ellos. Formular el *deseo* de ser inmortal podría trasladarte hasta una prisión escondida en un espacio extradimensional (como en el conjuro de *cautiverio*) en la que puedas "vivir" indefinidamente.

Todo conjuro duplicado permite los mismos TS y RC que su versión normal (aunque la CD de la salvación será la de un conjuro de 9.º nivel).

Componentes materiales: cuando un *deseo* duplique un conjuro con un componente material que cueste más de 10.000 po, deberás proporcionarlo.

Coste en PX: el coste mínimo para lanzar un *deseo* es de 5.000 PX. Cuando un *deseo* duplique los efectos de un conjuro con coste en PX, tendrás que pagar ese coste o 5.000 PX (la cantidad que sea superior). Cuando un *deseo* cree o mejore un objeto mágico, deberás pagar el doble del coste normal en PX para fabricar o mejorar el objeto, además de 5.000 PX adicionales.

Deseo limitado

Universal
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite crear prácticamente cualquier tipo de efecto. Un *deseo limitado* puede hacer cualquiera de las siguientes cosas:

- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de nivel 6.º o inferior, siempre y cuando el sortilegio no pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de nivel 5.º o inferior, siempre y cuando el sortilegio no pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de nivel 5.º o inferior, aunque pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de nivel 4.º o inferior, aunque pertenezca a una escuela que te esté prohibida.
- Deshacer los efectos perjudiciales de numerosos conjuros, como *geas/empeño* o *locura*.
- Cualquier otro efecto cuyo nivel de poder no exceda lo citado anteriormente, como hacer que una criatura tenga éxito automáticamente en su siguiente ataque o que sufra un penalizador –7 en su siguiente tiro de salvación.

Todo conjuro duplicado permite los mismos TS y RC que su versión normal (aunque la CD de la salvación será la de un conjuro de 7.º nivel). Cuando el *deseo limitado* duplique los efectos de un conjuro con coste en PX, tendrás que pagar ese coste o 300 PX (la cantidad que sea superior). Cuando el *deseo limitado* duplique los efectos de un conjuro con un componente material que cueste más de 1.000 po, necesitarás disponer del componente en cuestión.

Coste en PX: 300 PX o más (véase más arriba).

Desesperación aplastante

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 3, Hch/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30 pies
Área: explosión en forma de cono
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Un cono invisible de desesperación causa una gran tristeza en los objetivos. Cada criatura afectada recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad, pruebas de característica y tiradas de daño.

Desesperación aplastante contrarresta y disipa *esperanza alentadora*.

Componente material: un vial de lágrimas.

Desintegrar

Transmutación
Nivel: Destrucción 7, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: rayo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial (objeto)
Resistencia a conjuros: sí

Un delgado rayo verdoso surge de tu dedo índice. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar. Cualquier criatura golpeada por el rayo sufre 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 40d6). Toda criatura reducida a 0 puntos de golpe o menos por este conjuro quedará totalmente desintegrada, dejando tras de sí solamente un fino rastro de polvo. El equipo de una criatura desintegrada no resulta afectado.

Cuando se utiliza sobre un objeto, el rayo simplemente desintegra hasta un cubo de 10 pies de materia no viva; por tanto, el sortilegio sólo desintegrará parte de un objeto muy grande o de un edificio contra el que sea dirigido.

El rayo afecta incluso a los objetos construidos totalmente de fuerza, como la *mano forzuda de Bigby* o un *muro de fuerza*, pero no a los efectos mágicos como un *globo de invulnerabilidad* o un *campo antimagia*.

Toda criatura u objeto que tenga éxito en su tiro de salvación de Fortaleza sólo resultará parcialmente afectado, sufriendo 5d6 puntos de daño en lugar de ser desintegrado.

Sólo será afectada la primera criatura u objeto alcanzado por este rayo; es decir, el conjuro de desintegración afecta a un solo objetivo por lanzamiento.

Componentes materiales arcanos: magnetita y un poco de polvo.

Desorientar

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura u objeto (tamaño máx. de un cubo de 10 pies de lado)
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Mediante este sortilegio puedes engañar a los conjuros de adivinación que sirvan para revelar las auras (*detectar el mal*, *detectar magia*, *dis-*

cernir mentiras y conjuros similares). Al ejecutar el sortilegio, tienes que elegir otro objeto que se encuentre dentro del alcance. Mientras dure el efecto, el receptor de *desorientar* será detectado como si fuera el otro objeto (ni el objetivo ni el otro objeto reciben un TS contra este efecto). Los conjuros de detección proporcionarán información basándose en el segundo objeto en lugar de en su objetivo real, a no ser que su lanzador tenga éxito en una salvación de Voluntad. Por ejemplo, puedes hacer que te detecten como si fueras un árbol, siempre y cuando haya uno dentro del alcance del conjuro: no maligno, no mentiroso, no mágico, de alineamiento neutral, etc. Este conjuro no afecta a otros tipo de magia de adivinación (*augurio, clariaudiencia/clarividencia, detectar pensamientos*, etc.).

Desplazamiento

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Emulando la aptitud natural de las bestias trémulas (consulta el *Manual de monstruos*), el receptor parecerá encontrarse a 2' de distancia de su verdadera posición, por lo que se beneficiará de un 50% de posibilidad de fallo en los ataques contra él, como si dispusiera de ocultación total. Sin embargo, al contrario que sucede con la verdadera ocultación total, *desplazamiento* no impedirá que sus enemigos puedan dirigir contra él sus ataques con normalidad. El conjuro de *visión verdadera* revelará su posición real.

Componente material: una pequeña tira de cuero, hecha de piel de bestia trémula, que esté formando un lazo.

Desplazamiento de plano

Conjuración (teleportación)
Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada o hasta ocho criaturas voluntarias con las manos unidas
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Desplazas tu propia persona o a otra criatura hasta otro plano de existencia o dimensión alternativa. Si varias personas voluntarias unen sus manos formando un círculo, ocho de ellas (como máximo) podrán ser afectadas al mismo tiempo por el *desplazamiento de plano*. Resulta casi imposible elegir un punto de llegada exacto en el plano al que se desee viajar. Podrás llegar a cualquier lugar desde el plano Material, pero aparecerás a una distancia de entre 5 y 500 millas (5d%) del lugar de destino deseado.

Nota: el *desplazamiento de plano* transporta a las criaturas inmediatamente y después finaliza. Los receptores del conjuro deberán valerse de sus propios medios para realizar el viaje de vuelta.

Foco: una pequeña horquilla metálica de dos púas. El tamaño y el tipo de metal de este objeto determinará el plano de existencia o la dimensión alternativa al que llegarán los receptores del conjuro. A discreción del DM, las horquillas de este tipo vinculadas con ciertos planos pueden resultar difíciles de conseguir.

Destierro

Abjuración
Nivel: Clr 6, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una o más criaturas extraplanarias (dos cualesquiera no pueden distar más de 30 pies)
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Destierro es una versión más poderosa del conjuro *exorcismo* y te permite obligar a criaturas extraplanarias a abandonar tu plano natal. Puedes desterrar hasta 2 DG de criaturas por nivel de lanzador que poseas. Puedes mejorar las posibilidades de éxito del conjuro presentando a la criatura al menos un objeto o sustancia que odie, tema o se oponga a ella de alguna otra forma. Por cada objeto o sustancia de ese tipo que utilices, obtendrás un +1 en la prueba de nivel de lanzador con la que intentarás superar la RC de la víctima (si la tuviera), y un +2 en la CD del tiro de salvación. Por ejemplo, si lanzas el conjuro sobre un demonio que odia la luz y es vulnerable al agua bendita y las armas de hierro, podrías usar este metal, agua bendita y una antorcha en el conjuro: los tres objetos añadirían +3 a tu prueba para superar la RC del demonio y +6 a la CD del conjuro.

A discreción del DM, los objetos especialmente raros podrían funcionar el doble de bien en cuanto a los bonificadores (proporcionando cada uno un +2 contra la RC y añadiendo +4 a la CD).

Foco arcano: cualquier objeto que sea desagradable para el objetivo (opcional, ver más arriba).

Destrucción

Nigromancia [muerte]
Nivel: Clr 7, Muerte 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro mata instantáneamente a su receptor, y consume sus restos por completo (pero no su equipo y posesiones). Si la salvación de Fortaleza tiene éxito, la víctima sólo sufrirá 10d6 puntos de daño. La única forma de devolver la vida a un personaje que haya fallado su salvación contra este conjuro es usar *resurrección verdadera*, un sortilegio de *deseo* formulado con sumo cuidado y seguido de un *resurrección*, o un *milagro*.

Foco: un símbolo sagrado (o sacrílego) especial, hecho de plata y grabado con versículos de anatema (coste de 500 po).

Detectar animales o plantas

Adivinación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar un tipo concreto de animal o planta en una emanación en forma de cono en la dirección a la que estés mirando. Al usar el conjuro, debes pensar en una especie animal o vegetal, pudiendo variar tu elección cada asalto que pase. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a investigar un área concreta o que te concentres en un tipo específico de planta o animal:

1.er asalto: presencia o ausencia del tipo de planta o animal en ese cuarto de círculo.

2.º asalto: cantidad de individuos de la especie concreta presentes en el área y situación del espécimen más sano.

3.er asalto: condición (ver más abajo) y situación de cada individuo presente. Si una planta o animal estuviera fuera de tu línea de visión, sabrías en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Condiciones: en lo que se refiere a este conjuro, éstas son las distintas categorías en que estará dividida la condición de las criaturas:

Normal: posee, como mínimo, un 90% de sus puntos de golpe; no está enfermo.

Aceptable: le quedan entre un 30 y un 90% de sus puntos de golpe originales.

Mal: le quedan, como mucho, un 30% de sus puntos de golpe originales; está contagiado de una enfermedad; sufre una herida debilitadora.

Débil: con 0 puntos de golpe o menos; contagiado de una enfermedad terminal; lisiado.

Si una criatura entra en más de una categoría, el conjuro indicará la más débil de las dos.

Cada asalto podrás cambiar el área o tipo de animal o planta a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

El DM será quien decida si hay presente un tipo concreto de planta o animal.

Detectar el bien

Adivinación
Nivel: Clr 1

Como *detectar el mal*, excepto en que detecta las auras de criaturas buenas, clérigos o paladines de deidades buenas, conjuros buenos y objetos mágicos buenos, y en que si eres maligno eres vulnerable a las auras buenas abrumadoras. Las pociones curativas, antídotos y demás objetos beneficiosos no se consideran buenos.

Detectar el caos

Adivinación
Nivel: Clr 1

Como *detectar el mal*, excepto en que detecta las auras de criaturas caóticas, clérigos de deidades caóticas, conjuros caóticos y objetos mágicos caóticos; y en que si eres legal eres vulnerable a las auras caóticas abrumadoras.

Detectar el mal

Adivinación
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 10 min/ nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes notar la presencia del mal. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a examinar un área o receptor concreto:

1.er asalto: presencia o ausencia de mal.

2.º asalto: cantidad de auras malignas (criaturas, objetos o conjuros) presentes en el área y potencia de la más fuerte de todas ellas. Si eres de alineamiento bueno y el aura maligna más fuerte es abrumadora (ver más abajo), si la fuerza de esta es, como mínimo, igual al doble de tu nivel de personaje, quedarás aturdido durante 1 asalto y el conjuro terminaría.

3.er asalto: potencia y situación exacta de cada una de las auras. Si una de ellas estuviera fuera de tu línea de visión, sabrías en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Potencia del aura: el poder maligno de un aura depende del tipo de criatura u objeto maligno que estés detectando, así como de sus DG, nivel de lanzador o (si se trata de un clérigo) nivel de clase; consulta la tabla adjunta. Si un aura está incluida en más de una categoría, el conjuro indicará la más potente de las dos.

Por ejemplo, como se indica en la tabla un ajeno maligna de 12 DG tiene un aura abrumadora de mal. Un clérigo bueno que lance su conjuro y lo dirija hacia la zona en la que se encuentra esa criatura durante más de 1 asalto pierde el conjuro y queda aturdido durante 1 asalto si su nivel de personaje es 6.º o menor.

Permanencia de las auras residuales: un aura maligna permanece después de que su fuente original se disipe (en el caso de un conjuro) o sea destruida (en el caso de una criatura u objeto mágico). Si *detectar el mal* es lanzado y dirigido hacia una zona de este tipo, el conjuro indica un aura de fuerza tenue (incluso menor que un aura débil).El tiempo que permanece un aura residual depende de su potencia original:

Potencia original	Duración
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos
Fuerte	1d6×10 minutos
Abrumadora	1d6 días

Recuerda que los animales, trampas, venenos y demás peligros no son malignos, y que, por tanto, este conjuro no funcionará con ellos.

Cada asalto podrás cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detectar escudriñamiento

Adivinación
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40 pies
Área: emanación de 40' de radio, centrada en ti
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Eres consciente inmediatamente de todo intento de observarte por medio de un conjuro o efecto de adivinación (escudriñamiento). El sortilegio, que irradia de ti, se desplazará contigo. Serás consciente de la situación exacta de todo sensor mágico que se encuentre en el área del conjuro.

Si el intento de escudriñamiento tiene su origen dentro del área en sí, también sabrás el lugar exacto; en los demás casos tanto tú como quien lo esté produciendo tendréis que realizar inmediatamente una prueba enfrentada nivel de lanzador (1d20 + el nivel de lanzador). Si, como mínimo, logras igualar el resultado de quien te esté escudriñando, obtendrás una imagen visual de su aspecto y averiguarás en qué dirección y a qué distancia se halla de ti.

Componentes materiales: un pequeño fragmento de espejo y una diminuta trompetilla de latón.

Detectar la ley

Adivinación
Nivel: Clr 1

Como *detectar el mal*, excepto en que detecta las auras de criaturas legales, clérigos de deidades legales, conjuros legales y objetos mágicos legales; y en que si eres caótico eres vulnerable a las auras legales abrumadoras.

Detectar magia

Adivinación
Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 1 min/ nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite detectar auras mágicas. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a estudiar un área o receptor concreto:

1.er asalto: presencia o ausencia de magia.

2.º asalto: cantidad de auras mágicas diferentes y potencia del aura más fuerte.

3.er asalto: potencia y situación exacta de cada aura. Si los objetos o criaturas portadoras de las auras están en tu línea de visión, podrás realizar pruebas de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia relacionada con cada una de ellas (realiza una prueba por aura; CD 15 + nivel del conjuro, o 15 + la mitad del nivel de lanzador para los efectos no pertenecientes a conjuros).

Los lugares mágicos, varios tipos de magia en un mismo sitio o las emanaciones mágicas de potencia local pueden confundir u ocultar otras auras más débiles.

Potencia del aura: el poder y fuerza de un aura mágica dependerán del nivel de conjuro del sortilegio en funcionamiento o del nivel de lanzador del objeto en cuestión. Si un aura entra dentro de más de una categoría, *detectar magia* indica la más fuerte de las dos.

Permanencia de las auras residuales: un aura mágica permanece después de que su fuente original se disipe (si era un conjuro) o sea destruida (si era un objeto mágico). Si *detectar magia* es lanzado y dirigido hacia una localización de este tipo, el conjuro indica un aura tenue

Detectar el mal

	Poder del aura			
Criatura/objeto	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
Criatura maligna[1] (DG)	10 o menos	11-25	26-50	51 o más
Muerto viviente (DG)	2 o menos	3-8	9-20	21 o más
Ajeno maligno (DG)	1 o menos	2-4	5-10	11 o más
Clérigo				
Clérigo de deidad maligna[2] (niveles de clase)	1	2-4	5-10	11 o más
Objeto mágico o conjuro maligno (nivel de lanzador)	2.º o inferior	3.º-8.º	9.º-20.º	21.º o superior

[1] Menos muertos vivientes y ajenos, que tienen sus propias entradas en la tabla.
[2] Algunos personajes que no son clérigos pueden irradiar un aura de poder equivalente. Cuando esto suceda, la descripción de clase lo indicará.

Detectar magia

Conjuro u objeto	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
	Poder del aura			
Conjuro activo (nivel del conjuro)	3.° o inferior	4.°-6.°	7.°-9.°	10.°≥ (nivel de deidad)
Objeto mágico (nivel de lanzador)	5.° o inferior	6.°-11.°	12.°-20.°	21.°≥ (artefacto)

(menor incluso que un aura débil). La duración del aura dependerá de su potencia original:

Potencia original	Duración
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos
Fuerte	1d6×10 minutos
Abrumadora	1d6 días

Los ajenos y elementales no son mágicos en sí mismos, pero si son convocados puede detectarse el sortilegio de conjuración.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detectar magia puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Detectar muertos vivientes

Adivinación
Nivel: Clr 1, Hcr/Mag 1, Pld 1
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60 pies
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar el aura que rodea a los muertos vivientes. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a estudiar un área concreta:

1.er asalto: presencia o ausencia de auras de muertos vivientes.

2.° asalto: cantidad de auras de muertos vivientes presentes en el área y potencia de la más poderosa. Si eres de alineamiento bueno y el aura de muerto viviente más fuerte es abrumadora (ver más abajo), si los DG de la criatura son, como mínimo, iguales al doble de tu nivel de personaje, quedarás aturdido durante 1 asalto y el conjuro terminará.

3.er asalto: potencia y situación exacta de cada una de las auras. Si una de ellas estuviera fuera de tu línea de visión, sabrías en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Potencia del aura: el poder del aura depende de los DG de la criatura muerta viviente en cuestión, tal y como se da en la siguiente tabla.

DG	Potencia
1 o menos	Débil
2-4	Moderada
5-10	Fuerte
11 o más	Abrumadora

Permanencia de las auras residuales: un aura de muerto viviente permanece después de que su fuente original sea destruida. Si *detectar muertos vivientes* es lanzado y dirigido hacia una localización de este tipo, el conjuro indica un aura tenue (menor incluso que un aura débil). La duración del aura residual dependerá de su potencia original:

Potencia original	Duración
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos
Fuerte	1d6×10 minutos
Abrumadora	1d6 días

Cada asalto podrás cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Componente material arcano: un poco de tierra de una tumba.

Detectar pensamientos

Adivinación [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2, Saber 2
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60 pies
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar los pensamientos superficiales. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a estudiar un área o receptor concreto.

1.er asalto: presencia o ausencia de pensamientos (de criaturas conscientes con 1 o más en su puntuación de Inteligencia).

2.° asalto: cantidad de mentes pensantes y la puntuación de Inteligencia de cada una. Si la Inteligencia mayor es 26 o más (y al menos 10 puntos mayor que tu propia puntuación de Inteligencia), quedas aturdido durante 1 asalto, y el conjuro termina. Este conjuro no te permite determinar la localización de las mentes pensantes si no puedes ver a las criaturas cuyos pensamientos estás detectando.

3.er asalto: pensamientos superficiales de toda mente que se encuentre en el área. Tener éxito en un TS de Voluntad por parte de un receptor impedirá que se lean sus pensamientos, por lo que tendrás que volver a ejecutar el sortilegio si deseas tener una nueva oportunidad. Las criaturas con inteligencia animal (Int 1 ó 2) poseen pensamientos simples e instintivos que te resultan fáciles de interpretar.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Foco arcano: una pieza de cobre.

Detectar puertas secretas

Adivinación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1, Saber 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar puertas y compartimentos secretos, escondrijos, etc. Este conjuro sólo servirá para detectar aquellos pasadizos, puertas o aberturas que hayan sido construidas específicamente para evitar ser detectados (una trampilla normal y corriente, situada bajo un montón de cajas de embalaje, no sería detectada por este sortilegio). La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que dediques a estudiar un área o receptor concreto:

1.er asalto: presencia o ausencia de puertas secretas.

2.° asalto: cantidad de puertas secretas y situación exacta de cada una. Si un aura estuviera fuera de tu línea de visión, sabrías en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto adicional: el mecanismo o método de desencadenamiento de una entrada secreta particular que examines detenidamente.

Cada asalto podrás cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detectar trampas y fosos

Adivinación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60'
Área: emanación en forma de cono
Duración: concentración, hasta 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar trampas sencillas, como pozos, caídas de peso y lazos, así como trampas mecánicas construidas mediante materiales naturales. El conjuro no detecta trampas complejas, ni siquiera las de trampilla.

Detectar trampas y pozos revela ciertos peligros naturales, como las arenas movedizas (como trampa), los pozos y simas (como foso) o las paredes de roca natural que resulten peligrosas (caída de peso). Sin embargo, no revela otro tipo de condiciones potencialmente peligrosas, como una caverna que se inunde cuando llueva, una construcción insegura o una planta que sea venenosa por naturaleza. El sortilegio tampoco detecta las trampas mágicas (excepto aquellas que funcionen mediante un foso, una

caída de peso o un lazo; consulta el conjuro *trampa de lazo*), las que poseen mecanismos complejos ni las que han sido desactivadas o ya no suponen peligro alguno.

La cantidad de información revelada depende del tiempo que dediques a estudiar un área concreta:

1.er *asalto*: presencia o ausencia de peligros.

2.º *asalto*: cantidad de peligros y situación exacta de cada uno. Si un peligro estuviera fuera de tu línea de visión, sabrías en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto adicional: el tipo general y el método de desencadenamiento de un peligro particular que estés examinando detenidamente.

Cada asalto podrás cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detectar veneno

Adivinación
Nivel: Clr 0, Drd 0, Exp 1, Hcr/Mag 0, Pld 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo o área: una criatura, un objeto o un cubo de 5'
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes averiguar si una criatura, objeto o lugar ha sido envenenado o es venenoso. Teniendo éxito en una prueba de Sabiduría (CD 20) podrás determinar el tipo exacto de veneno. Un personaje con la habilidad de Artesanía (alquimia) puede realizar una prueba con ella (CD 20) en caso de fallar la de Sabiduría, o usarla directamente en primer lugar.

El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" a de metal corriente, una plancha delgada de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detener el tiempo

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 9, Superchería 9
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1d4+1 asaltos (tiempo aparente); ver texto

Este conjuro hace que el tiempo parezca dejar de transcurrir para todo el mundo excepto para ti. De hecho, te acelerarás tanto que todas las demás criaturas parecerán congelarse a pesar de estar moviéndose a sus velocidades normales. El conjuro te permitirá actuar libremente durante 1d4+1 asaltos de tiempo aparente. El fuego, el frío, el gas y otros agentes parecidos (tanto mágicos como normales) te seguirán afectando normalmente. Mientras el sortilegio esté surtiendo efecto, las demás criaturas serán invulnerables a tus ataques y conjuros, es decir, no podrás elegirlos como objetivo de ninguno de tus ataques ni conjuros. Un conjuro que afecte un área y que tenga una duración mayor que la restante de *detener el tiempo* (como *nube aniquiladora*) tiene sus efectos normales sobre las demás criaturas una vez que *detener el tiempo* termina. La mayoría de los lanzadores de conjuros utilizan este tiempo adicional para mejorar sus defensas convocar aliados o huir del combate.

No podrás mover ni dañar los objetos puestos, sujetos o transportados por una criatura que se esté moviendo en tiempo real, pero podrás afectar a todo objeto que no obre en poder de nadie.

Mientras dure el conjuro *detener el tiempo*, serás indetectable. Sin embargo, mientras estés bajo sus efectos no podrás entrar en una zona protegida por un *campo antimagia*.

Detener muertos vivientes

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: hasta tres muertos vivientes; dos cualesquiera no pueden distar más de 30 pies
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro inmoviliza a un máximo de tres muertos vivientes. Los muertos vivientes no inteligentes (como los esqueletos y los zombis) no tendrán derecho a realizar tiro de salvación; los inteligentes sí podrán realizarlo. Si el conjuro tiene éxito, inmovilizará a las criaturas hasta que expire su duración (generando un efecto similar al de un *inmovilizar persona* lanzado sobre una criatura viva). El efecto se romperá si la criatura *detenida* es atacada o sufre daño.

Componentes materiales: una pizca de azufre y ajo en polvo.

Discernir mentiras

Adivinación
Nivel: Clr 4, Pld 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: una criatura/nivel, dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Cada asalto debes concentrarte en un objetivo, que debe encontrarse dentro del alcance. El conjuro te permitirá saber si el receptor está mintiendo de forma consciente y deliberada al discernir las perturbaciones causadas en su aura por tales mentiras. El sortilegio no revela la verdad, no descubre inexactitudes no intencionadas ni tiene por qué revelar necesariamente las evasivas. Cada asalto puedes concentrarte en un objetivo diferente.

Discernir ubicación

Adivinación
Nivel: Clr 8, Hcr/Mag 8, Saber 8
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ilimitado
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

El conjuro de *discernir ubicación* se encuentra entre los medios más poderosos de localizar objetos y criaturas. Nada de menor poder que un conjuro de *mente en blanco* o una intervención divina podrá evitar que averigües el lugar exacto en que se encuentra una criatura u objeto. Este conjuro se salta las protecciones normales contra el escudriñamiento y la localización. El conjuro revelará el nombre del lugar (sitio, nombre, nombre comercial, nombre del edificio, etc.), la población, el condado (o división política de otro tipo), el país, el continente y el plano en que se encuentre el receptor.

Para encontrar a una criatura con este conjuro, debes haberla visto o poseer algún objeto que le perteneciera en su día. Para poder encontrar un objeto, tendrás que haberlo tocado al menos en una ocasión.

Disco flotante de Tenser

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: disco de fuerza de 3' de diámetro
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas un plano de fuerza, circular y ligeramente cóncavo, que te seguirá y transportará cargas para ti. El disco tiene 3'de diámetro, 1" de profundidad en el centro y puede soportar 100 lb. de peso por nivel de lanzador (cuando se emplea para transportar un líquido, su capacidad es de 2 galones). El disco flota aproximadamente a 3' del suelo y estará nivelado en todo momento. Podrá flotar horizontalmente hasta alcanzar el límite del conjuro y te seguirá a un ritmo no superior a tu velocidad normal por asalto. Mientras no lo dirijas, se mantendrá constantemente a 5'de distancia de ti. El disco desaparecerá cuando expire la duración del conjuro, aunque también lo hará si llega a superar el alcance del mismo (por moverte demasiado deprisa, *teleportarte* a otro lugar, etc.) o si intentas elevarlo a más de 3' de la superficie que hubiera bajo él. Cuando el disco desaparezca, todo aquello que haya sobre él caerá sobre la superficie que tuviera debajo.

Componente material: una gota de mercurio.

Disfrazarse

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1, Superchería 1

Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel (D)

Este conjuro hace que tu aspecto sea diferente (incluyendo tu ropa, armadura, armas y equipo). Puedes parecer 1' más alto o más bajo, más delgado, más gordo o algo intermedio. Sin embargo, no podrás cambiar de tipo de cuerpo; un humano, por ejemplo, sólo podría aparentar ser otro humano, humanoide o cualquier otra criatura bípeda que se parezca a las dos clases anteriores. Respetando lo dicho, el grado del cambio de aspecto queda totalmente en tus manos: puedes limitarte a añadir u ocultar un rasgo menor, como un lunar o una barba, o parecerte a una persona completamente distinta.

El conjuro no proporciona las aptitudes ni peculiaridades de la forma escogida. Tampoco altera la forma en que serán percibidas las propiedades táctiles (toque) ni audibles (sonido) de tu equipo o tu persona. Un hacha de batalla con aspecto de daga seguirá funcionando como lo que es en realidad.

Si utilizas este conjuro para crear un disfraz, obtendrás un +10 en la prueba de Disfrazarse. Cuando exista interacción entre el engaño y una criatura, ésta tendrá derecho a realizar un TS de Voluntad para darse cuenta de que se trata de una ilusión. Por ejemplo, una criatura que te tocara y advirtiera que no coincides demasiado con lo que ve tendría derecho a un tiro de salvación.

Disipar el bien

Abjuración [maligno]
Nivel: Clr 5, Mal 5

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía sacrílega, oscura y trémula, y el sortilegio afecta a criaturas y conjuros buenos en lugar de malignos.

Disipar el caos

Abjuración [legal]
Nivel: Clr 5, Ley 5, Pal 4

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía legal, constante y azulada, y el sortilegio afecta a criaturas y conjuros caóticos en lugar de malignos.

Disipar el mal

Abjuración [bueno]
Nivel: Bien 5, Clr 5, Pld 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo u objetivos: tú y una criatura maligna de otro plano a la que toques; o tú y un encantamiento o conjuro maligno que afecte a la criatura u objeto tocado
Duración: 1 asalto/nivel o hasta ser descargado, lo que suceda antes
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Te rodeas de una energía sagrada, blanca y resplandeciente. Este poder tiene tres efectos:

Primero, obtienes un bonificador +4 de desvío a la CA contra los ataques de las criaturas malignas.

Segundo, cuando logres alcanzar a una criatura maligna de otro plano con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, podrás optar por devolverla a su plano de origen. La criatura podrá negar el efecto con un TS de Voluntad (la RC se aplica). Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

Tercero, mediante un toque, puedes disipar automáticamente un encantamiento cualquiera lanzado por una criatura maligna o un conjuro cualquiera también maligno. *Excepción*: los sortilegios que no puedan ser disipados mediante un *disipar magia* tampoco podrán serlo mediante un *disipar el mal*. Los TS y la RC no se aplican con este efecto. Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

Disipar la ley

Abjuración [caótico]
Nivel: Caos 5, Clr 5

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía caótica, titilante y amarillenta, y el sortilegio afecta a criaturas y conjuros legales en lugar de malignos.

Disipar magia

Abjuración
Nivel: Brd 3, Clr 3, Drd 4, Hcr/Mag 3, Magia 3, Pld 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo o área: un lanzador de conjuros, criatura u objeto; o una explosión de 20' pies de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Ya que la magia es poderosa, también lo es la capacidad para disiparla. Puedes usar *disipar magia* para poner fin a conjuros activos que hayan sido lanzados sobre una criatura u objeto, suprimir temporalmente las aptitudes especiales de un objeto mágico, finalizar los conjuros (o al menos sus efectos) dentro del área o contrarrestar un sortilegio de otro lanzador de conjuros. Todo conjuro disipado finalizará como si su duración hubiera llegado a su fin. Algunos conjuros no resultan afectados por *disipar magia* (según indiquen sus descripciones). Este sortilegio puede disipar (pero no contrarrestar) a los efectos sortílegos igual que a los propios conjuros.

Nota: los efectos de conjuros con duración instantánea no pueden disiparse, pues el efecto mágico en sí ya habrá finalizado antes de actuar el *disipar magia*. Por tanto, no podrás usar este conjuro para reparar el daño por fuego causado por una *bola de fuego* ni devolver a su estado normal a un personaje petrificado. En estos casos la magia habrá desaparecido, dejando solamente tras de sí carne humana quemada o una estatua de piedra perfectamente esculpida.

Puedes usar *disipar magia* de tres formas distintas: disipación dirigida, disipación de área o contraconjuro.

Disipación dirigida: un objeto, criatura o conjuro es el objetivo del sortilegio. Debes realizar una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador, máximo +10) contra el conjuro en cuestión o cada uno de los sortilegios activos sobre el objeto o la criatura. La CD para esta prueba de disipación 11 + el nivel de lanzador del conjuro.

Por ejemplo, Mialee, que es de 5.º nivel, dirige su *disipar magia* contra un drow protegido con *acelerar, armadura de mago* y *fuerza de toro*. Los tres conjuros fueron lanzados sobre el receptor por un mago de 7.º nivel. Mialee realiza tres pruebas de disipación (1d20 + 5 contra CD 18), una por el efecto de *acelerar*, otra por el de *armadura de mago* y otra por el de *fuerza de toro*. Si tiene éxito en una prueba concreta, logrará disipar el conjuro correspondiente (la RC del drow no le servirá de nada); si falla, el conjuro correspondiente seguirá surtiendo efecto.

Si diriges la disipación contra una criatura u objeto afectado por un conjuro activo (como una criatura que hubiera aparecido gracias a un sortilegio de *convocar monstruo*), tendrás que realizar una prueba de disipación para finalizar el sortilegio que haya conjurado el objeto o criatura en cuestión.

Si el objeto contra el que diriges el conjuro es mágico, tendrás que realizar la prueba de disipación contra su correspondiente nivel de lanzador. Si tienes éxito, todas las propiedades mágicas del objeto quedarán suprimidas durante 1d4 asaltos, tras los cuales el objeto se recuperará por sí mismo. Todo objeto mágico suprimido dejará de ser mágico mientras dure tal efecto. Un objeto que se encuentre entre dos dimensiones (como una *bolsa de contención*) se cerrará temporalmente. Recuerda que las propiedades físicas del objeto mágico no cambiarán: una espada mágica afectada por la supresión seguirá siendo una espada (de hecho, será una espada de gran calidad). Los artefactos y deidades no resultan afectados por este tipo de magia de los mortales.

Tus pruebas de disipación tendrán éxito automáticamente contra cualquier conjuro que hayas lanzado tú mismo.

Disipación de área: el conjuro afecta a todo en un radio de 30'.

Por cada criatura presente que sea objetivo de uno o más conjuros, tendrás que realizar una prueba de disipación contra el sortilegio con mayor nivel de lanzador. Si ésta resulta fallida, deberás realizar pruebas sucesivas contra el resto de conjuros activos de esa criatura (en orden descendente de poder) hasta que logres disipar uno de ellos (lo cual pondrá fin al *disipar magia* en lo que respecta a la criatura afectada) o falles todas tus pruebas. Los objetos mágicos de la criatura no resultarán afectados.

Por cada objeto presente que sea objetivo de uno o más conjuros, tendrás que realizar prue-

bas de disipación igual que con las criaturas. Los objetos mágicos no resultan afectados por las disipaciones de área.

Tendrás que realizar una prueba para intentar disipar cada conjuro de área o efecto que esté activo dentro del área del disipar magia.

También tendrás que realizarla para intentar disipar cada conjuro activo cuya área esté solapándose con la disipación de área, pero sólo anularás el efecto dentro del área del *disipar magia*.

Si en el área hay una criatura u objeto afectado por un conjuro activo (como una criatura que haya aparecido gracias a un sortilegio de *convocar monstruo*), tendrás que realizar una prueba de disipación para finalizar el sortilegio que lo haya conjurado (devolviéndolo a su lugar de origen), además de las citadas pruebas de disipación para eliminar los conjuros que se hubieran dirigido contra él.

Puedes optar por tener éxito de manera automática en las pruebas de disipación contra cualquier conjuro lanzado por ti.

Contraconjuro: esta versión ha de dirigirse contra un lanzador y se ejecuta igual que un contraconjuro (pág. 170). Sin embargo, al contrario que un verdadero contraconjuro, un *disipar magia* podría no dar resultado. Tendrás que realizar una prueba de disipación para disipar el sortilegio del otro lanzador de conjuros.

Disipar magia mayor

Abjuración
Nivel: Brd 5, Clr 6, Drd 6, Hcr/Mag 6

Este conjuro funciona como *disipar magia*, pero el bonificador máximo a la prueba de disipación es de +20 en lugar de +10. Además, *disipar magia mayor* tiene posibilidades de disipar cualquier efecto que pueda ser eliminado mediante el conjuro de *quitar maldición*, aunque el sortilegio de *disipar magia* no pudiera hacerlo.

Disyunción de Mordenkainen

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 9, Magia 9
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: todos los efectos y objetos mágicos en una explosión de 40 pies de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: no

Todos los efectos y objetos mágicos que haya en el radio del conjuro (a excepción de los que lleves encima o estés tocando) se desunen o descomponen; esto quiere decir que los conjuros y aptitudes sortílegas quedarán reducidos a sus componentes individuales (lo cual pone fin a sus efectos igual que haría un *disipar magia*) y que los objetos mágicos permanentes necesitarán tener éxito en un TS de Voluntad para no convertirse en objetos normales. Los objetos que obren en poder de una criatura utilizarán el bonificador de salvación de Voluntad de su dueño o bien el suyo propio (el que sea mejor de los dos).

Mediante este sortilegio, también tendrás un 1% por nivel de lanzador de destruir un *campo antimagia*. Si este último efecto logra sobrevivir a la *disyunción*, ninguno de los objetos que hubiera en su interior será desunido.

Incluso los artefactos pueden resultar afectados por la *disyunción*, aunque sólo hay un 1% por nivel de lanzador de que así sea. Además, si un artefacto es destruido, necesitarás tener éxito en un TS de Voluntad (CD 25) o perderás para siempre tus aptitudes de lanzamiento de conjuros (y no podrás recuperarlas por medio de la magia mortal, ni siquiera mediante un *milagro* o un *deseo*).

Nota: destruir un artefacto resulta muy peligroso y tiene un 95% de posibilidades de atraer a una criatura poderosa que esté interesada en el objeto o relacionada con él.

Doble engañoso

Ilusión (engaño, quimera)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 6, Suerte 6, Superchería 6
Componentes: S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo/efecto: tú/un doble ilusorio
Duración: 1 asalto/nivel (D) y concentración + 3 asaltos; ver texto
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); ver texto
Resistencia a conjuros: no

Te vuelves invisible (como con el conjuro de *invisibilidad mejorada*, es decir, un engaño) y al mismo tiempo aparece un doble ilusorio tuyo (como *imagen mayor*, una quimera). Hecho esto, podrás ir donde desees mientras tu doble se mueve hacia otra parte. El doble aparecerá dentro del alcance del conjuro, pero, a partir de ese momento, se moverá según le ordenes (lo cual requiere concentración en el primer asalto después del lanzamiento). También puedes hacer que la quimera aparezca superpuesta perfectamente sobre tu propio cuerpo, de modo que los observadores no adviertan la creación de la imagen y tu propia desaparición. A partir de ese momento, la quimera y tú podréis desplazaros en distintas direcciones. El doble se moverá a tu velocidad, y podrá hablar y gesticular como si fuera real. Sin embargo, no podrá atacar ni lanzar conjuros, aunque nada le impedirá fingir que lo hace.

El doble ilusorio dura mientras te concentres más 3 asaltos adicionales. Después de que dejes de concentrarte, el doble ilusorio continuará llevando a cabo la misma actividad (por ejemplo, huir por un pasillo) hasta que la duración expire. La *invisibilidad mejorada* dura 1 asalto por nivel, sin que sea necesaria la concentración.

Dominar animal

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Animal 3, Drd 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un animal
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Puedes encantar a un animal y dirigirlo dándole órdenes sencillas, como "ataca", "corre" o "trae". Las órdenes suicidas o autodestructivas (incluyendo la de atacar a una criatura dos o más categorías de tamaño por encima del animal *dominado*) serán ignoradas sin más.

Dominar animal establece un vínculo mental entre el animal receptor y tú. Éste puede ser dirigido mediante órdenes mentales silenciosas, siempre y cuando permanezca dentro del alcance. No necesitas ver al animal para poder controlarlo. El efecto no te permite recibir las sensaciones directas del animal, pero serás consciente de lo que le esté sucediendo. Al estar dirigiendo al animal con tu propia inteligencia, éste podrá llevar a cabo acciones que normalmente escaparían a su comprensión, como manipular objetos con las patas o la boca. No tendrás que concentrarte exclusivamente en controlar al animal a no ser que le ordenes hacer alguna cosa que normalmente no podría hacer. Cambiar tus instrucciones o dar una nueva orden a un animal *dominado* es el equivalente de redirigir un conjuro, por lo que es una acción de movimiento.

Dominar monstruo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 9
Objetivo: una criatura

Este conjuro funciona como *dominar persona*, pero no está limitado por el tipo de criatura.

Dominar persona

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura humanoide
Duración: 1 día/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Puedes controlar las acciones de cualquier criatura humanoide mediante un vínculo telepático con la mente del receptor. Si compartís algún idioma, normalmente puedes obligarlo a hacer algo que desees, siempre dentro de los límites de sus posibilidades. Si no tuvierais ningún idioma en común, sólo podrás darle órdenes básicas, como "ven", "ve allí", "lucha" y "quieto". El efecto no te permite recibir las sensaciones directas de la persona y no puede comunicarse telepáticamente contigo, pero eres consciente de lo que le esté sucediendo.

Una vez que das una orden a una criatura *dominada*, esta continúa intentando llevar a cabo la orden dejando de lado todas las demás actividades, salvo las necesarias para su superviven-

cia diaria (como dormir, comer, etc.). Debido a su limitado campo de actividades, una prueba de Averiguar intenciones contra CD 15 (en lugar de CD 25) puede determinar que el comportamiento del objetivo está siendo influenciado por un efecto de encantamiento (consulta la descripción de la habilidad de Averiguar intenciones, pág. 68).

Cambiar tus instrucciones o dar a la criatura dominada una nueva orden es equivalente a redirigir un conjuro, por lo que es una acción de movimiento.

Concentrándote completamente en el conjuro (una acción estándar) puedes recibir la información sensorial completa que esté interpretando la mente del objetivo, aunque este sigue sin poder comunicarse contigo. No ves realmente a través de los ojos del receptor, por lo que esto no es tan útil como si realmente estuvieses allí, pero sigues haciéndote una buena idea de lo que está sucediendo (el objetivo está caminando por un patio maloliente, el objetivo está hablando con un guardia, el guardia le mira con sospecha, etc.).

Los receptores se resisten a este control, y cualquier objetivo obligado a llevar a cabo acciones en contra de su naturaleza recibe un nuevo TS con un bonificador +2.Las órdenes evidentemente autodestructivas no son llevadas a cabo. Una vez que el control se ha establecido, el alcance en el que puede ejercerse es ilimitado, siempre que tú y el receptor estéis en el mismo plano. No necesitar ver al objetivo para controlarlo.

Si no dedicas al menos 1 asalto cada día a concentrarte en el conjuro, el receptor recibe un nuevo TS para liberarse de la dominación.

Protección contra el mal u otro conjuro semejante puede impedirte ejercer tu control o usar el vínculo telepático mientras el receptor esté protegido, pero no impedirá el establecimiento de la dominación ni la disiparía.

Don de lenguas

Adivinación
Nivel: Brd 2, Clr 4, Hcr/Mag 3
Componentes: V, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro concede a la criatura tocada la capacidad para hablar y comprender el idioma de cualquier criatura inteligente, ya sea un idioma racial o un dialecto regional. Naturalmente, el receptor sólo podrá hablar un idioma a la vez, aunque podrá comprender varios de ellos al mismo tiempo. Este conjuro no permite el receptor comunicarse con criaturas que no hablen. La persona afectada podrá hacerse entender hasta donde llegue su voz. El sortilegio no hace que las criaturas a las que se dirija estén predispuestas en modo alguno hacia el receptor.

Don de lenguas puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material arcano: una pequeña maqueta de un zigurat, hecha de arcilla, que ha de romperse al pronunciar el componente verbal.

Dormir

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: una o más criaturas vivas en una explosión de 10' de radio
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que 4 DG de criaturas entren en un estado comatoso. Los receptores con menos DG serán los primeros afectados. Cuando haya varios con los mismos DG, los que estén más cerca del punto de origen del conjuro serán los primeros que sufran el efecto, y los DG que no basten para afectar a un receptor se perderán sin más.

Por ejemplo, ejemplo, Mialee lanza un *dormir* a una rata (1/4 DG), un kóbold (1 DG), dos gnolls (2 DG) y a un ogro (4 DG). La rata, el kóbold y un gnoll resultan afectados (1/4 + 1 +2 = 3-1/4 DG). Los restantes 1/2 DG no son suficientes como para afectar al otro gnoll o al ogro. Mialee no puede elegir que el conjuro de *dormir* afecta al ogro o sólo a los dos gnolls.

Las criaturas dormidas se consideran indefensas. Abofetear o herir a una de ellas bastará para despertarla, pero el ruido normal no será suficiente. Despertar a una criatura se considera acción estándar (una de las aplicaciones de la acción de prestar ayuda).

Dormir no puede tener como objetivo criaturas inconscientes, constructos ni muertos vivientes.

Componente material arcano: una pizca de arena muy fina, pétalos de rosa o un grillo vivo.

Dotar de consciencia

Transmutación
Nivel: Drd 5
Componentes: V, S, FD, PX
Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: toque
Objetivo: animal o árbol tocado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hará que dotes a un árbol o animal de consciencia similar a la humana. Para tener éxito, debes realizar un TS de Voluntad (CD 10 + los DG del objetivo o los DG que el árbol tendrá al adquirir consciencia).

El animal o árbol *consciente* se mostrará amistoso contigo. No tendrás ningún vínculo ni empatía especial con la criatura a la que dotes de consciencia, aunque ésta realizará tareas o encargos concretos si le comunicas tus deseos.

Un árbol *dotado de consciencia* se considerará objeto animado en lo que se refiere a estadísticas (consulta el *Manual de monstruos*), excepto en que será una criatura tipo planta y tendrá una puntuación de 3d6 en cada una de las siguientes características: Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Las plantas *dotadas de consciencia* ganarán la aptitud de mover sus raíces, ramas enredaderas y trepadoras, etc. y tendrán sentidos parecidos a los de los humanos.

Un animal dotado de consciencia gana 3d6 en Inteligencia, +1d3 en Carisma y +2 DG. Su tipo pasa a ser bestia mágica (animal aumentado). Un animal dotado de consciencia no puede servir como compañero animal, familiar ni montura especial.

Un árbol o animal al que hayas *dotado de consciencia* podrá hablar uno de los idiomas que conozcas, más otro idioma conocido por ti por punto de su bonificador de Inteligencia (si es que lo tiene).

Coste en PX: 250 PX.

Elaborar

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: ver texto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: hasta 10 pies cúbicos/nivel; ver texto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Transformas un tipo de material en un producto hecho de ese mismo material. Por tanto, podrás construir un puente de madera con unos cuantos árboles, una cuerda usando cáñamo, unos guantes empleando lino o lana, etc. Las criaturas y objetos mágicos no pueden ser creados ni transmutados por medio del conjuro de *elaborar*. La calidad de los objetos creados mediante este conjuro será proporcional a la de los materiales empleados en su fabricación. Si utilizaras minerales, el objetivo quedaría reducido a 1 pie cúbico por nivel en lugar de 10 pies cúbicos.

Deberás realizar una prueba de la habilidad apropiada de Artesanía en aquellos artículos que requieran un alto grado de artesanía (joyas, espadas, vidrio, cristal, etc.).

El lanzamiento requerirá 1 asalto completo por cada 10 pies cúbicos (o cada pie cúbico en los minerales) de material afectado por el conjuro.

Componente material: la materia prima, que cuesta lo mismo que las materias primas necesarias para fabricar el objeto a ser creado.

Elucubración de Mordenkainen

Transmutación
Nivel: Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo

Recuerdas inmediatamente cualquier conjuro de hasta 5.° nivel que hayas usado durante las últimas 24 horas. El sortilegio en cuestión debe haber sido ejecutado por ti durante ese periodo de tiempo, y al recuperarlo quedará almacenado en tu mente como si lo hubieras preparado de la forma normal. Si el conjuro recordado tiene componente material, no podrás ejecutarlo hasta disponer de tal componente.

Encoger objeto

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un objeto tocado de hasta 2 pies cúbicos/nivel
Duración: 1 día/nivel; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Te permite encoger un objeto no mágico (siempre dentro del límite de tamaño) hasta 1/16 parte de su tamaño normal en cada dimensión (más o menos, 1/4.000 de su volumen y masa originales). A todos los efectos, este cambio reduce el tamaño del objeto en cuatro categorías (de Grande a Diminuto, por ejemplo). También tendrás la opción de cambiar la composición del objeto encogido, haciendo que adopte una similar a la del paño. Los objetos afectados por este conjuro pueden recuperar su tamaño y composición con sólo ser lanzados contra una superficie sólida o al pronunciar el lanzador original la palabra de mando adecuada. Este conjuro puede encoger incluso las llamas y su combustible. Devolver al objeto su tamaño y composición normales pondrá fin al sortilegio.

Encoger objeto puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*, en cuyo caso el objeto afectado podrá ser encogido y agrandado cuantas veces se quiera, aunque sólo podrá conseguirlo el lanzador original.

Encontrar la senda

Adivinación
Nivel: Brd 6, Clr 6, Drd 6, Saber 6, Viaje 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos
Alcance: personal o toque
Objetivo: tú o la criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no o sí (inofensivo)

El receptor de este conjuro puede encontrar el camino físico más corto y directo hasta un destino concreto, ya sea para entrar o para salir de un lugar. Éste puede estar al aire libre, bajo tierra o ser incluso un conjuro de *laberinto*. Nótese que el conjuro funciona con respecto a lugares, no a los objetos ni criaturas que pueda haber en ellos. Por tanto, el sortilegio no podría encontrar el camino hasta "un bosque en el que vive un dragón verde" ni hasta "una montaña de piezas de platino", pero sí serviría para salir de un laberinto. El lugar debe encontrarse en el mismo plano en el que estés al lanzar el sortilegio.

El conjuro permite al receptor presentir la dirección correcta que terminaría por llevarle hasta su destino, indicándole en cada momento el camino exacto a seguir o las acciones físicas a llevar a cabo. Advertirá, por ejemplo, la presencia de los cables de una trampa o sabrá la palabra adecuada para evitar un *glifo custodio*. El conjuro terminará cuando el receptor llegue a su destino o expire la duración, lo que suceda en primer lugar. *Encontrar la senda* puede utilizarse para liberar al receptor y a quienes estén con él de un conjuro de *laberinto* en un solo asalto.

Esta adivinación está vinculada con el receptor, no con sus compañeros, y no prevé ni tiene en cuenta las acciones de las criaturas (ni siquiera las que sirvan de guardianas).

Foco: un conjunto de piezas de adivinación del tipo que prefieras (tabas, palillos, piezas de marfil, runas grabadas, etc.).

Encontrar trampas

Adivinación
Nivel: Clr 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel

Adquieres una perspicacia intuitiva en lo que se refiere al funcionamiento de las trampas. Esto te permite usar la habilidad de Buscar para detectar trampas igual que hacen los pícaros. Además, obtienes un bonificador introspectivo igual a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo +10) en las pruebas de Buscar hechas para encontrar trampas mientras el conjuro esté en efecto.

Ten en cuenta que *encontrar trampas* no proporciona ninguna aptitud para inutilizar las trampas que puedas encontrar.

Enervación

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo de energía negativa
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Al señalar con el dedo y pronunciar el ensalmo, liberas un rayo negro de crepitante energía negativa que suprime la fuerza vital de toda criatura viva a la que alcance. Debes realizar un ataque de toque a distancia para golpear a tu oponente, imponiéndole 1d4 niveles negativos en caso de alcanzarlo.

El receptor morirá si sus niveles negativos llegaran a igualar o superar sus DG. Cada nivel negativo impone los siguientes penalizadores a la víctima: penalizador –1 en las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad y característica, y nivel efectivo (a la hora de determinar el poder, duración, CD y demás detalles de los conjuros y aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros perderá un sortilegio o espacio de conjuro (del nivel más alto de que disponga) por nivel negativo que posea. Los niveles negativos se apilan unos con otros.

Suponiendo que el receptor sobreviva, éste recuperará los niveles perdidos cuando hayan transcurrido tantas horas como nivel de lanzador poseas. Normalmente, los niveles negativos tienen la posibilidad de consumir permanentemente los niveles de su receptor, pero los impuestos por el conjuro de *enervación* no son lo bastante duraderos para conseguirlo.

Si el rayo impacta a una criatura muerta viviente, le concederá durante 1 hora 1d4×5 pg temporales.

Enjambre elemental

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Agua 9, Aire 9, Drd 9, Fuego 9, Tierra 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: dos o más criaturas convocadas (dos criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro abre un portal a un plano Elemental. Los druidas pueden elegir el plano en cuestión (Agua, Aire, Fuego o Tierra); un clérigo abrirá el portal hasta el plano que coincida con su dominio.

Cuando el conjuro haya sido completado, aparecerán 2d4 elementales Grandes. Diez minutos más tarde, aparecerán 1d4 elementales Enormes. Diez minutos después, aparecerá un elemental mayor. Cada elemental tendrá el máximo de puntos de golpe por DG. Una vez aparezcan los elementales, estarán a tu servicio mientras dure el conjuro.

Las criaturas te obedecerán explícitamente y no te atacarán bajo ningún concepto, ni siquiera aunque otra persona logre hacerse con su control. No necesitas concentrarte para mantener controlados a los elementales, y podrás exorcizarlos en cualquier momento, tanto individualmente como en grupos.

Cuando se lanza un conjuro para convocar criaturas de agua, aire, fuego o tierra, éste se convierte en un sortilegio de ese tipo en cuestión. Por ejemplo, el *enjambre elemental* será un conjuro de fuego cuando lo utilices para convocar elementales de fuego y un conjuro de agua cuando lo utilices para convocar a criaturas de agua.

Enmarañar

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1, Vegetal 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: plantas en una expansión de 40 pies de radio
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Las hierbas, la maleza, los arbustos e incluso los árboles se retuercen y giran para atrapar a las criaturas que se encuentren en el área o que entren en ella, inmovilizándolas con fuerza y dejándolas enmarañadas. Una criatura puede librarse y desplazarse a la mitad de su velocidad normal si emplea una acción de asalto completo en realizar una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD 20). Una criatura que tenga éxito en un tiro de salvación de Reflejos no quedará enmarañada, pero aun así sólo podrá moverse a la mitad de su velocidad normal por el área del conjuro. Cada asalto, durante tu turno, las plantas intentarán atrapar de nuevo a las criaturas que las hayan evitado o se hayan librado de ellas.

Nota: el DM puede alterar en cierto modo los efectos del conjuro, según la naturaleza de las plantas que intenten enmarañar a las criaturas.

Esconderse de los animales

Abjuración
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada/nivel
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Los animales no pueden ver, oír ni oler a las criaturas protegidas. Ni siquiera las capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como el sentido ciego, la vista ciega, el olfato o el sentido de la vibración pueden detectar ni localizar a las criaturas bajo la custodia. Los animales se limitan a actuar como si estas criaturas no estuviesen allí. Las criaturas bajo la custodia del sortilegio pueden estar delante del más hambriento de los leones sin ser molestadas ni advertidas siquiera. Si una criatura protegida con este conjuro toca a un animal o ataca a cualquier criatura (aunque sea mediante un sortilegio), el conjuro termina para todos los receptores.

Esconderse de los muertos vivientes

Abjuración
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada/nivel
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Los animales no pueden ver, oír ni oler a las criaturas protegidas. Ni siquiera las capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como el sentido ciego, la vista ciega, el olfato o el sentido de la vibración pueden detectar ni localizar a las criaturas bajo la custodia. Los muertos vivientes no inteligentes resultan afectados automáticamente y actúan como si las criaturas custodiadas no estuvieran allí. Los muertos vivientes inteligentes tendrán derecho a realizar un único TS; si éste resulta fallido, tampoco podrán ver a las criaturas custodiadas. No obstante, si tienen razones para creer que hay oponentes invisibles presentes, pueden intentar encontrarlos o golpearlos.

Si uno de los personajes custodiados intenta expulsar, comandar o tocar a los muertos vivientes o atacar a cualquier criatura (incluso mediante un conjuro), el conjuro finalizará para todos los receptores.

Escritura ilusoria

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o más; ver texto
Alcance: toque
Objetivo: un objeto tocado, que no pese más de 10 lb
Duración: 1 día/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Te permite escribir instrucciones u otro tipo de información sobre pergamino, papel o cualquier otro material que lo permita. La *escritura ilusoria* parecerá ser extranjera o de naturaleza mágica. Sólo la persona (o personas) designada por ti en el momento del lanzamiento será capaz de entender la escritura, que resultará incomprensible para cualquier otro personaje (aunque un ilusionista la reconocerá como *escritura ilusoria*).

Toda criatura no autorizada que intente leer el escrito desencadenará un poderoso efecto ilusorio y deberá realizar un TS. Un resultado de éxito indica que la criatura logra apartar la mirada, sintiéndose un poco desorientada; uno de fallo indica que la criatura se convierte en receptora de una sugestión implantada por ti en la escritura en el momento de ejecutar el sortilegio. Esta sugestión dura solamente 30 minutos, y entre las más típicas se encuentra: "cierra el libro y vete", "olvida que este libro existe", etc. Si es disipada con éxito por medio de un *disipar magia*, la *escritura ilusoria* y su mensaje secreto desaparecerán. El mensaje oculto puede ser leído combinando el sortilegio *visión verdadera* con otro de *leer magia* o de *comprensión idiomática*.

El tiempo de lanzamiento depende de la extensión del mensaje que desees escribir, pero siempre será 1 minuto como mínimo.

Componente material: tinta con base de plomo (con un coste mínimo no inferior a 50 po).

Escudar a otro

Abjuración
Nivel: Clr 2, Pld 2, Protección 2
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro custodia al receptor y crea una comunicación mística entre él y tú que te permite absorber algunas de sus heridas. El receptor obtendrá un bonificador +1 de desvío a la CA y un bonificador +2 de resistencia en los TS. Además, sólo sufrirá la mitad del daño correspondiente a ataques y heridas (incluyendo el daño que afecte a las aptitudes especiales) que resten puntos de golpe. El daño que no sufra el receptor lo sufrirás tú en su lugar. Los perjuicios que no impliquen la pérdida de puntos de golpe, como los efectos de *hechizo*, el daño temporal de características, la consunción de niveles y los efectos de muerte, no resultarán afectados por este conjuro. Si el receptor experimenta una reducción de puntos de golpe por culpa de una baja puntuación en Constitución, dicha reducción no se dividirá entre tú y él, pues no se tratara de puntos de daño. Al terminar el sortilegio, ningún daño subsiguiente será dividido entre el receptor y tú, pero el que hayas absorbido tú tampoco será devuelto al receptor.

Si el receptor y tú llegáis a superar el alcance máximo, el conjuro terminará.

Foco: un par de anillos de platino (por un valor mínimo de 50 po cada uno), que deberéis poneros tú y la criatura custodiada.

Escudo

Abjuración [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

Este conjuro crea un disco de fuerza, móvil e invisible, del tamaño de un escudo pavés que flota delante de ti negando el efecto de los *proyectiles mágicos* dirigidos contra ti. El disco además proporciona un bonificador +4 de escudo a la CA. Este bonificador se aplica contra los ataques de toque incorporales, ya que es un efecto de fuerza. El *escudo* no tiene penalizador de armadura ni posibilidad de fallo de conjuro arcano. A diferencia de un escudo pavés normal, no puedes utilizar el *escudo* para obtener cobertura.

Escudo de entropía

Abjuración
Nivel: Clr 1, Suerte 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

En torno a ti aparece un campo mágico que brilla con una caótica explosión de tonalidad multicolor. Este campo desvía las flechas, rayos y demás ataques a distancia que se aproximen a ti. Todo ataque a distancia dirigido contra ti en el que el atacante realice una tirada de ataque (incluyendo flechas, flechas mágicas, *flecha ácida de* Melf, *rayo de* debilitamiento, etc.) tiene un 20% de posibilidad de fallo (similar al efecto de la ocultación). Otros ataques que simplemente funcionen desde lejos, como el aliento de los dragones, no resultan afectados.

Escudo de fuego

Evocación [frío o fuego]
Nivel: Fuego 5, Hcr/Mag 4, Sol 4
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro te envuelve en llamas e inflige daño a toda criatura que te ataque en cuerpo a cuerpo. Las llamas también te protegen contra los ataques basados en el fuego o en el frío (según elijas).

Toda criatura que te golpee usando un arma natural o empuñada te infligirá el daño normal, pero, a la vez, ella sufrirá 1d6 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador que poseas (máx. +15). Este daño será por frío (si el *escudo* protege contra efectos basados en el fuego) o por fuego (si protege contra los basados en el frío). La RC de los atacantes se aplicará a este efecto. Ten en cuenta que las armas con un alcance excepcional, como las lanzas largas, no pondrán en peligro a sus usuarios si te atacan.

Al lanzar este conjuro, parecerás estar inmolándote, pero, en realidad, las llamas serán delgadas y tenues, no desprenderán calor alguno y sólo iluminarán la mitad que una antorcha normal (10 pies). El color de las llamas se determina al azar (50% de ser un color o el otro): azuladas o verdosas, si se ejecuta el conjuro de *escudo gélido*; y violáceas o azuladas, si se utiliza el *escudo cálido*. Éstos son los poderes de cada versión:

Escudo cálido: las llamas son cálidas al tacto. Sólo sufres la mitad del daño infligido por ataques basados en el frío. Cuando éstos permitan realizar un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño, un resultado de éxito evitará que el ataque te inflija daño alguno.

Escudo gélido: las llamas son frías al tacto. Sólo sufres la mitad del daño infligido por ataques basados en el fuego. Cuando éstos permitan realizar un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño, un resultado de éxito evitará que el ataque te inflija daño alguno.

Componente material arcano: un poco de fósforo para el *escudo cálido*; una luciérnaga viva (o las colas de cuatro muertas) para el *escudo gélido*.

Escudo de la fe

Abjuración
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro crea en torno a la criatura tocada un campo mágico brillante que evita los ataques. El conjuro concede al receptor un bonificador +2 de desvío a la CA, con un +1 punto adicional por cada seis niveles que poseas (con un máx. de bonificador +5 de desvío a nivel 18.º).

Componente material: un pequeño pergamino con un fragmento de texto sagrado escrito en él.

Escudo de la ley

Abjuración [legal]
Nivel: Clr 8, Ley 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20 pies
Objetivos: una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Un tenue brillo azulado rodea a los receptores, protegiéndolos contra los ataques, concediéndoles protección contra los conjuros lanzados por criaturas caóticas y *ralentizando* a las criaturas de ese alineamiento que logren alcanzarlos con sus ataques. Esta abjuración posee cuatro efectos:

En primer lugar, las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia en sus TS. Al contrario que sucede con *protección contra el caos*, este beneficio se aplica contra todos los ataques, no sólo contra los procedentes de criaturas caóticas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas ganan RC 25 contra los conjuros caóticos y los sortilegios ejecutados por criaturas caóticas. En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el caos*.

Por último, las criaturas caóticas que logren alcanzar con un ataque cuerpo a cuerpo a un defensor custodiado por el conjuro quedarán *ralentizadas* (Voluntad niega, igual que sucede con el conjuro de *ralentizar*, pero con la CD de salvación del *escudo de la ley*).

Foco: un pequeño relicario que contenga una reliquia sagrada, como un fragmento de pergamino de un texto sagrado legal. El relicario costará 500 po como mínimo.

Escudriñamiento

Adivinación (escudriñamiento)
Nivel: Brd 3, Clr 5, Drd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M/FD, F
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: ver texto
Efecto: sensor mágico
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Te permite ver y oír a una criatura, que puede estar a cualquier distancia. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad, el intento de escudriñamiento simplemente falla. La dificultad de la salvación dependerá de lo bien que conozcas al receptor del conjuro y del tipo de conexión física (si la hay) que te una a tal criatura. Además, si el receptor se encuentra en otro plano, recibirá un bonificador +5 a su salvación de Voluntad.

Conocimiento	Modificador a la salvación de Vol
Ninguno[1]	+10
Por terceros (has oído hablar del receptor)	+5
Personal (te has encontrado con el receptor)	+0
Familiar (conoces bien al receptor)	–5

[1] Debes poseer algún tipo de conexión con una criatura a la que no conozcas.

Conexión	Modificador a la salvación de Vol
Retrato o cuadro	–2
Posesión o prenda	–4
Fragmento corporal, mechón, cabello, recorte de uña, etc.	–10

Si la salvación falla, puedes ver (pero no escuchar) al objetivo y a la zona circundante (aproximadamente 10' en todas las direcciones desde el objetivo). Si este se mueve, el sensor le sigue a una velocidad de hasta 150'.

Como sucede con todos los conjuros de adivinación (escudriñamiento), el sensor tendrá toda tu agudeza visual, incluyendo cualquier efecto mágico. Además, los siguientes conjuros tienen un 5% por nivel de lanzador de funcionar a través del sensor: *cuchichear mensaje, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia* y *detectar el mal*.

Si la salvación tiene éxito, no puedes intentar escudriñar de nuevo a ese objetivo durante 24 horas.

Componentes materiales arcanos: el ojo de un halcón, un águila o incluso un roc, además de ácido nítrico, cobre y cinc.

Foco para bardos, hechiceros y magos: un espejo de fina manufactura, hecho de plata muy pulida, por un precio no inferior a 1.000 po. Sus medidas han de ser 2' × 4', como mínimo.

Foco para clérigos: una pila para el agua bendita, por un valor mínimo de 100 po.

Foco para druidas: un estanque natural.

Escudriñamiento mayor

Adivinación (escudriñamiento)
Nivel: Brd 6, Clr 7, Drd 7, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Duración: 1 h/nivel

Este conjuro funciona como *escudriñamiento*, a excepción de lo indicado más arriba. Además,

los siguientes conjuros podrán ser ejecutados a la perfección a través del sensor: *cuchichear mensaje, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia, detectar el mal, don de lenguas* y *leer magia*.

Esculpir sonido

Transmutación
Nivel: Brd 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura u objeto/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Cambias los sonidos producidos por los objetos o las criaturas. Puedes crear sonidos donde no los haya (por ejemplo, haciendo cantar a los árboles), amortiguar los existentes (evitando que un grupo de aventureros haga ruido) o transformar unos en otros (por ejemplo, haciendo que la voz de un lanzador de conjuros suene como un cerdo). Todos los objetos o criaturas afectados han de ser transmutados del mismo modo. La transmutación no puede cambiarse una vez se ha realizado.

Podrás cambiar las cualidades de los sonidos, pero te resultará imposible crear palabras con las que no estés familiarizado. Por ejemplo, no podrías usar tu voz para pronunciar la palabra de mando que activara un objeto mágico sin conocer la palabra de mando en cuestión.

Los lanzadores de conjuros cuya voz sea transformada drásticamente (como el citado mago que chillaba como un cerdo) no podrán ejecutar sortilegios que tengan componente verbal.

Esfera congelante de Otiluke

Evocación [frío]
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: instantáneo o 1 asalto/nivel; ver texto
Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una un globo helado de energía de frío que surge de las yemas de tus dedos e impacta en el lugar que determines, estallando en una explosión de 10' de radio que inflige 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 15d6) a toda criatura en su área. Una criatura elemental (agua) recibirá en lugar de ello 1d8 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 15d8).

Si la *esfera congelante* impacta en una masa de agua o de otro líquido que esté compuesto principalmente de agua (no incluidas las criaturas basadas en el agua), esta congelará el líquido hasta una profundidad de 6" en un área equivalente a 100 pies cuadrados (un cuadro de 10' de lado) por nivel de lanzador (máximo 1.500 pies cuadrados). El hielo creado por este efecto durará 1 asalto por nivel de lanzador. Las criaturas que estén nadando en la superficie del agua congelada quedarán atrapadas en el hielo. Intentar liberarse requerirá una acción de asalto completo y la criatura atrapada necesitará tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 25) o de Escapismo (CD 25) para conseguirlo.

Puedes retener el lanzamiento del globo después de completar el conjuro, si así lo deseas. Considéralo entonces como si fuese un conjuro de toque en el cual estuvieses reteniendo la descarga (ver pág. 176). Puedes retener la descarga hasta 1 asalto por nivel, y si no la has descargado al final de este tiempo la *esfera congelante* explotará centrada en ti (sin que recibas un tiro de salvación para resistir sus efectos). Disparar el globo en un asalto posterior es una acción estándar.

Foco: una pequeña esfera de cristal.

Esfera de invisibilidad

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Área: esfera de 10' de radio alrededor de la criatura u objeto tocado

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo en que confiere invisibilidad a todas las criaturas en un radio de 10' del receptor. El centro del efecto se moverá con el receptor.

Los afectados por el conjuro podrán verse unos a otros, así como a ellos mismos. Toda criatura afectada que se mueva fuera del área se volverá visible, pero las que penetren en ésta después del lanzamiento del conjuro no se volverán invisibles. Toda criatura afectada (que no sea el receptor) negará su propia invisibilidad en cuanto ataque. Si el que ataca es el receptor del conjuro, la *esfera de invisibilidad* terminará de inmediato.

Esfera elástica de Otiluke

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: esfera de 1' de diámetro/nivel, centrada en torno a una criatura
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Un globo de fuerza brillante encierra a una criatura, siempre y cuando sea lo bastante pequeña como para caber en el diámetro de la esfera, que encerrará a su víctima mientras dure el conjuro.

La esfera no podrá ser dañada por nada, exceptuando un *cetro de cancelación*, un *cetro de negación*, un conjuro de *desintegrar* o un *disipar magia* dirigido contra ella, que la destruirán directamente sin causar daño alguno a su ocupante. Nada podrá atravesar el globo, ni desde dentro ni desde fuera, aunque el receptor del conjuro podrá respirar con normalidad. Éste podrá forcejear, pero el globo no puede ser movido por la gente que haya en el exterior ni por los forcejeos de quienes estén en su interior.

Componentes materiales: un fragmento semiesférico de cristal transparente y un fragmento semiesférico de goma arábiga que encaje con el de cristal.

Esfera flamígera

Evocación [fuego]
Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: esfera de 5' de diámetro
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro genera un globo ardiente que gira en la dirección que indiques, quemando todo lo que toca. El efecto se mueve a 30' por asalto, y puede ascender o saltar hasta 30' de altura para alcanzar un objetivo. Si entra en un espacio ocupado por una criatura, deja de moverse durante ese asalto y le inflige 2d6 puntos de daño por fuego (la víctima puede negar este daño con un tiro de salvación con éxito de Reflejos). Una *esfera flamígera* rueda sobre las barreras que tengan menos de 4' de alto, como muebles o paredes bajas; además, prende fuego a las sustancias inflamables que toque e ilumina el área como si se tratara de una antorcha.

La esfera se desplazará mientras la dirijas activamente (lo cual será una acción de movimiento para ti); de lo contrario, seguirá ardiendo sin moverse del sitio. El efecto puede ser apagado por cualquier medio capaz de extinguir un fuego normal de sus mismas dimensiones. La superficie de la esfera tiene una consistencia flexible y esponjosa y, por tanto, no infligirá más daño que el producido por sus llamas. No puede empujar a las criaturas que se resistan a moverse ni derribar los obstáculos de gran tamaño. La esfera desaparecerá si supera el alcance del conjuro.

Componentes materiales arcanos: un poco de sebo, una pizca de azufre y un poco de hierro pulverizado (para espolvorear).

Esfera prismática

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 9, Protección 9, Sol 9
Componentes: V
Alcance: 10'
Efecto: esfera de 10' de radio, centrada en ti

Este conjuro funciona como *muro prismático*, salvo en que te permite conjurar un globo inmóvil, opaco y de brillante luz multicolor, que te rodea y protege contra todas las formas de ataque. La esfera despedirá luz de todos los colores del espectro visible.

El efecto *cegador* de la esfera en criaturas con 8 DG o menos dura 2d4 × 10 minutos.

Podrás entrar y salir de la *esfera prismática* y permanecer cerca de ella sin sufrir daño por ello. No obstante, mientras estés dentro de ella, la esfera bloqueará todo intento de proyectar algo a través de sus paredes (incluyendo conjuros). Las demás criaturas que intenten atacarte o atravesar la esfera sufrirán una vez el efecto de cada color.

Lo más normal es que sólo exista el hemisferio superior del globo, pues tú estarás en el centro de la esfera; por tanto, la mitad inferior suele estar bajo el suelo en que te encuentres.

Los colores de la esfera generan los mismos efectos que los de un *muro prismático*.

Esfera prismática puede ser hecha permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Esfera telecinética de Otiluke

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: esfera de 1' de diámetro/nivel, centrada en torno a criaturas u objetos
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro funciona como la *esfera elástica de Otiluke*, pero las criaturas u objetos que haya en su interior apenas pesarán. Todo lo que haya dentro de este efecto mágico pesará una dieciseisava parte de lo normal y el conjuro te permitirá elevar la esfera telecinéticamente siempre que el peso real de su contenido no supere las 5.000 libras. El alcance del control telecinético será intermedio (100' + 10'/nivel) desde el lugar en que te encuentres cuando la esfera haya logrado encerrar a su contenido.

Concentrándote en ella, podrás mover los objetos y criaturas que haya en su interior, siempre y cuando su peso real no supere las 5.000 libras. Podrás empezar a mover el globo un asalto después de haber ejecutado el sortilegio. Concentrándote (como acción estándar), podrás desplazar la esfera hasta 30' por asalto. Si dejas de concentrarte, el globo no se moverá durante ese asalto (en caso de estar sobre una superficie igualada) o descenderá a su velocidad normal de caída (en caso de estar elevada) hasta llegar a una superficie igualada, hasta que expire el conjuro o hasta que vuelvas a concentrarte en ella. Si dejas de concentrarte en la esfera (ya sea voluntariamente o por haber fallado una prueba de Concentración), podrás reanudar la concentración en tu siguiente turno o cualquier turno subsiguiente mientras dure el sortilegio.

La esfera caerá solamente a un ritmo de 60' por asalto, velocidad insuficiente como para que su contenido resulte dañado.

Podrás mover la esfera por medios telecinéticos aunque te encuentres en su interior.

Componentes materiales: un fragmento semiesférico de cristal transparente, un fragmento semiesférico de goma arábiga que encaje con el de cristal y un par de barritas magnéticas.

Espada de Mordenkainen

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una espada
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite crear un plano brillante de fuerza similar a una espada. Comenzando en el asalto en que lances el conjuro, el arma podrá atacar a quien desees, siempre y cuando esté dentro del alcance. La espada atacará a la víctima que hayas elegido una vez por asalto durante tu turno. Su bonificador de ataque es igual a tu nivel + tu bonificador de Inteligencia o de Carisma (para magos y hechiceros, respectivamente), con un bonificador +3 de mejora adicional. Al tratarse de un efecto de fuerza, puede alcanzar a las criaturas etéreas e incorporales. El arma inflige 4d6 + 3 puntos de daño y tiene un rango de amenaza de 19-20 y crít. ×2.

La espada siempre golpeará desde la dirección en la que te encuentres y no obtendrá bonificador alguno por flanquear ni tampoco facilitará que otro contendiente lo haga. Si en algún momento la espada llega a superar el alcance del conjuro, desaparece de tu vista o deja de ser dirigida por ti, volverá hasta ti y se quedara flotando a tu lado.

Cada asalto después del primero, puedes usar una acción estándar para que el arma cambie de objetivo; si no lo haces, la espada atacará de nuevo a la misma víctima que en el asalto anterior. La espada no puede ser atacada ni dañada mediante ataques físicos, pero resultará afectada por los conjuros de *disipar magia* y *desintegrar*, por una *esfera de aniquilación* o por un *cetro de cancelación*. Su CA es de 13 (10, bonificador +0 de tamaño por ser un objeto mediano, bonificador +3 de desvío).

Si una criatura atacada tiene RC, ésta sólo se comprobará la primera vez que sea golpeada por la espada de Mordenkainen. Si la víctima logra resistirse con éxito al efecto, el conjuro será disipado; si no, la espada surtirá su efecto completo sobre la criatura mientras dure el sortilegio.

Foco: una espada de platino en miniatura, con la empuñadura y el pomo hechos de cobre y cinc (fabricar esta pieza cuesta 250 po).

Espada sagrada

Evocación [bien]
Nivel: Pld 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma de cuerpo a cuerpo tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite canalizar el poder divino hacia tu espada, o cualquier otra arma de cuerpo a cuerpo que elijas, que actuará como un *arma sagrada* +5 (bonificador +5 de mejora en las tiradas de ataque y daño, e inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra los oponentes malignos). Además, la espada emite un *círculo mágico contra el mal* (igual que el conjuro); si éste finalizara, la espada crearía uno nuevo en tu turno como acción gratuita. El conjuro quedará cancelado automáticamente 1 asalto después de que el arma abandone tu mano (por la razón que sea). No puedes tener más de una *espada sagrada* a la vez.

Si este conjuro se lanza sobre un arma mágica, los poderes del conjuro prevalecerán sobre los que el arma tenga normalmente; los poderes y bonificadores de mejora que tenga el arma mágica no funcionarían mientras el conjuro de *espada sagrada* esté activo. Este sortilegio no puede acumularse con *bendecir arma* ni con cualquier otro conjuro que pueda modificar el arma, sin importar cómo lo haga.

Este conjuro no funciona sobre los artefactos.

Nota: el bonificador al ataque de un arma de gran calidad no puede apilarse con un bonificador de mejora al ataque.

Espantar

Nigromancia [enajenador, miedo]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: una criatura viva por cada tres niveles; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver el texto de *causar miedo*
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro funciona igual que *causar miedo*, salvo en que hace que todos los objetivos que tengan 6 DG o menos queden asustados.

Componente material: un trozo de hueso de unos de estos muertos vivientes: esqueleto, zombi, necrófago, necrario o momia.

Espejismo arcano

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Área: un cubo de 20'/nivel (Mo)
Duración: concentración + 1 h/nivel (D)

Este conjuro funciona igual que *terreno alucinatorio*, pero te permite hacer que una zona parezca distinta de cómo es en realidad. La ilusión incluirá elementos audibles, visuales, táctiles y olfativos. Al contrario que sucede con el *terreno alucinatorio*, el conjuro puede cambiar la apariencia de los edificios (o incluirlos allá donde no los hubiera). Aun así, el conjuro no podrá disfrazar, ocultar ni añadir criaturas (aunque las criaturas que se encuentren en el área podrían

valerse de los escondrijos de la ilusión igual que harían en un lugar real).

Esperanza alentadora

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: o área: una criatura viva/nivel, dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro imbuye a los receptores de una poderosa esperanza. Cada criatura afectada obtiene un bonificador +2 de moral en los TS, tiras de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica y tiradas de daño con arma.

Esperanza alentadora contrarresta y disipa *desesperación aplastante*.

Esplendor de águila

Transmutación
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hch/Mag 2, Pal 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más desenvuelta, más elocuente y con una personalidad más firme.. El conjuro otorga un bonificador +4 de mejora al Carisma, proporcionando los beneficios usuales a las habilidades relacionadas con el Carisma. Los hechiceros y bardos (y otros lanzadores de conjuros que se basen en el Carisma) que reciban este conjuro no obtiene conjuros adicionales por el aumento de la característica, pero sí ven aumentada la CD de sus conjuros.

Componente material arcano: Unas cuantas plumas o una pizca de heces de un águila.

Esplendor de águila en grupo

Transmutación
Nivel: Brd 6, Clr 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Este conjuro funciona como *esplendor de águila*, salvo en que afecta a varias criaturas.

Estallar

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 2, Caos 2, Clr 2, Destrucción 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área u objetivo: expansión de 5 pies de radio; o un objeto sólido o una criatura cristalina
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto); Voluntad niega (objeto) o Fortaleza mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro crea un fuerte zumbido que puede hacer estallar los objetos quebradizos de naturaleza no mágica, romper un solo objeto sólido no mágico o infligir daño a una criatura cristalina.

Cuando se utiliza como ataque de área, el conjuro destruye todos los objetos no mágicos que estén hechos de vidrio, cristal, cerámica o porcelana, como viales, botellas, frascos, botijas, espejos, etc. Todos los objetos de ese tipo que haya en un radio de 5' del punto de origen se romperán en mil pedazos por el sortilegio. Los objetos que pesen más de una libra, multiplicada por tu nivel de lanzador, no resultarán afectados, pero todos los demás que posean la composición apropiada estallarán sin remedio.

Otra opción es romper un solo objeto sólido, sin importar su composición, que pese, como máximo, 10 lb. por nivel de lanzador que poseas.

Al ser dirigido contra una criatura cristalina (del peso que sea), el conjuro infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máx. 10d6), aunque la víctima podrá realizar un TS de Fortaleza para sufrir sólo la mitad de daño.

Componente material arcano: un trocito de mineral de mica.

Estasis temporal

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: permanente
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Si tienes éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, harás que el receptor entre en un estado de animación suspendida. El tiempo dejará de pasar para la criatura y su situación se vuelve fija. La criatura no envejecerá, sus funciones vitales prácticamente cesarán y ninguna fuerza ni efecto podrá hacerle ningún daño. Tal estado continuará hasta que la magia sea eliminada (como mediante un conjuro de *disipar magia* con éxito o un conjuro de *libertad*).

Componentes materiales: unos polvos compuestos de polvo de diamante, esmeralda, rubí y zafiro, cuyo valor total ha de ser, como mínimo, de 5.000 po.

Estatua

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro hace que el receptor se transforme en piedra sólida, incluyendo la ropa y equipo que vista o porte. En forma de estatua, el receptor adquirirá una dureza de 8, además de retener sus propios puntos de golpe.

El receptor podrá ver, oír y oler con total normalidad, pero no necesitará comer ni respirar. Su tacto quedará limitado a aquellas sensaciones que puedan afectar a la sustancia granítica que compondrá su cuerpo. Las lascas que se le desprendan corresponderán a simples rasguños, pero romper uno de sus brazos supondría un daño más grave.

Mientras dure el conjuro, el individuo que esté bajo sus efectos podrá volver a su estado normal, actuar y, a continuación, recuperar instantáneamente su forma de estatua (como acción gratuita), siempre que lo desee y mientras dure el efecto.

Componentes materiales: cal, arena y una gota de agua, todo ello removido con una barra de hierro, como un clavo o una púa.

Etereidad

Transmutación
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Alcance: toque; ver texto
Objetivos: tú y otra criatura tocada/tres niveles
Duración: 1 min/nivel (D)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro funciona como *excursión etérea*, pero os volvéis etéreos tanto tú como otras criaturas voluntarias (y sus equipos) que tengan las manos unidas. Aparte de ti mismo, podrás llevar contigo al plano Etéreo a una criatura por cada tres niveles de lanzador que poseas. Una vez sean etéreas, las criaturas no tendrán por qué permanecer unidas.

Cuando expire el conjuro, todas las criaturas afectadas que estén en el plano Etéreo volverán a su existencia material.

Evocación sombría

Ilusión (sombra)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Efecto: ver texto
Duración: ver texto
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: sí

Te permite manipular la energía del plano de la Sombra para ejecutar versiones, ilusorias y cuasirreales, de conjuros de evocación de mago y

hechicero de nivel 4.º o inferior (cuando un conjuro tenga más de un nivel, utiliza el que más te convenga).

Los conjuros que infligen daño, como *rayo relampagueante*, tienen sus efectos normales salvo que una criatura afectada tenga éxito en una salvación de Voluntad. Todas las criaturas que descrean la ilusión reciben sólo un quinto del daño del ataque. Si el ataque descreído tiene un efecto especial que no sea daño, ese efecto sólo tendrá 1/5 de su fuerza (si es aplicable) o sólo tendrá un 20% de posibilidades de darse. Si es reconocido como una *evocación sombría*, un conjuro que cause daño sólo infligirá 1/5 (20%) de su daño. Sin importar cuál sea el resultado del TS para descreer, las criaturas afectadas por tales evocaciones tendrán derecho a todo TS (o resistencia a conjuros) permitido por el sortilegio en cuestión, aunque la CD del mismo se corresponderá con el nivel de la *evocación sombría* (5.º) y no con el nivel del sortilegio normal.

Los efectos que no inflijan daño, como *ráfaga de viento* tienen sus efectos normales salvo contra aquellos que los descreen. En ese caso no tiene efecto.

Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

Evocación sombría mayor

Ilusión (sombra)
Nivel: Hcr/Mag 8

Este conjuro funciona como *evocación sombría*, salvo en que permite al lanzador crear versiones ilusorias, parcialmente reales, de conjuros de evocación de hechicero y mago de hasta 7.º nivel. Al ser reconocidos como *evocaciones sombrías mayores*, los conjuros dañinos sólo infligirán tres quintas partes (60%) de su daño normal.

Excursión etérea

Transmutación
Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Te vuelves etéreo junto a tu equipo. Durante la duración del conjuro estás en un lugar llamado plano Etéreo, que se solapa con el mundo normal o físico llamado plano Material. Cuando el sortilegio expire, regresas a tu existencia material.

Una criatura etérea es invisible e incorporal, y puede moverse en cualquier dirección, incluso hacia arriba o hacia abajo (aunque a la mitad de su velocidad normal). Como criatura insustancial, podrás moverte a través de los objetos sólidos, incluyendo las criaturas vivas. Una criatura etérea puede ver y oír lo que sucede en el plano Material, aunque todo les parecerá gris e irreal. La vista y el oído de lo que suceda en el plano Material quedará limitado a 60 pies. Los efectos de fuerza (como *proyectil mágico* y *muro de fuerza*) y las abjuraciones te afectarán normalmente. Sus efectos se extenderán desde el plano Material hasta el Etéreo, pero no a la inversa. Una criatura etérea no puede atacar a enemigos materiales y los conjuros que lances siendo etéreo sólo afectarán a otras criaturas etéreas. Ciertas criaturas u objetos materiales disponen de ataques y efectos que afectan el plano Etéreo (como el ataque de mirada del basilisco). Trata a las demás criaturas y objetos etéreos como si fueran materiales.

Si terminas el conjuro y te materializas en el interior de un objeto material (como una pared) serás apartado hasta el espacio vacío más cercano y sufrirás 1d6 puntos de daño por cada 5 pies de desplazamiento.

Exigencia

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 8
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro funciona como *recado*, pero el mensaje puede contener también una *sugestión* (consulta el conjuro de *sugestión*), que el receptor intentará llevar a cabo en la medida de sus posibilidades. Tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad negará el efecto de *sugestión*, pero no el contacto en sí. En caso de ser recibida, la *exigencia* será comprendida aunque la puntuación de Inteligencia de la criatura sea de 1. Si el mensaje resultara imposible o no tuviera sentido según las circunstancias en que se hallara el receptor en el momento de llegar hasta él, su contenido sería comprendido sin problemas, pero la *sugestión* no surtiría efecto.

El mensaje de la *exigencia* para la criatura debe contener un máximo de 25 palabras (incluyendo la *sugestión*). La criatura podrá dar una respuesta breve inmediatamente.

Componente material: un alambre corto de cobre y algo pequeño que hubiera formado parte del receptor (un cabello, un recorte de uña, etc.).

Exorcismo

Abjuración
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura extraplanaria
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro obliga a una criatura extraplanaria a regresar a su correspondiente plano, si falla una salvación de Voluntad especial (CD = CD de la salvación del conjuro – DG de la criatura + tu nivel del lanzador). Si el conjuro tiene éxito, la criatura será expulsada instantáneamente, pero habrá un 20% de posibilidades de que la criatura sea enviada por error a un plano distinto del suyo.

Expiación

Abjuración
Nivel: Clr 5, Drd 5
Componentes: V, S, M, F, FD, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro libera de la carga impuesta por las faltas y malas obras del receptor. La criatura que desee expiarse debe estar verdaderamente arrepentida y deseosa de enmendar sus errores. Si la criatura cometió la mala obra involuntariamente o por culpa de alguna forma de compulsión, la *expiación* funcionará normalmente sin coste alguno para ti. No obstante, si se tratara de alguien que quisiera expiar una fechoría voluntaria y actos llevados a cabo con plena consciencia, deberías interceder ante tu deidad (pagando 500 puntos de experiencia) para poder librar de su carga a la criatura. Naturalmente, hay mucha gente que, antes de lanzar este conjuro, impone al interesado un empeño (consulta *geas/empeño*) u otra penitencia similar para determinar si la criatura en cuestión está verdaderamente arrepentida.

Expiación puede lanzarse con varios propósitos, dependiendo de la versión elegida:

Invertir un cambio mágico de alineamiento: si el alineamiento de una criatura hubiera sido alterado mágicamente, este conjuro lo devolvería a su estado original sin coste alguno de puntos de experiencia.

Restablecer una clase: un paladín que haya perdido sus rasgos de clase por cometer un acto de maldad podría recuperar su condición de paladín por medio de este conjuro.

Restablecer la capacidad y poderes para los conjuros de clérigos y druidas: un clérigo o druida que haya perdido su capacidad de lanzar conjuros por haber incurrido en la ira de su dios puede recuperar tales poderes *expiándose* ante otro clérigo de la misma deidad o ante otro druida. Si la violación fue intencionada, el clérigo que ejecute el sortilegio perderá 500 PX por interceder ante la deidad; si la trasgresión fue involuntaria, no habrá coste en PX.

Redención o tentación: puedes lanzar este conjuro sobre una criatura de alineamiento opuesto, ofreciéndole la posibilidad de cambiar su moralidad para que se acerque a la tuya. El posible receptor ha de estar presente durante todo el proceso de lanzamiento. Al completarse el conjuro, el receptor elegirá libremente si conserva su alineamiento original o si consiente en aceptar tu oferta y adquirir el mismo que tengas tú. Ninguna coacción, compulsión ni influencia mágica podrá obligar a la criatura a aceptar la oportunidad ofrecida si no está dispuesta a abandonar voluntariamente su viejo alineamiento. El uso de este conjuro no funciona sobre los ajenos o cualquier otra criatura incapaz de cambiar su alineamiento de manera natural.

Aunque la descripción del conjuro se refiere a actos malignos, *expiación* también puede usarse con cualquier criatura que haya realizado actos contra su alineamiento, sean estos malignos, buenos, caóticos o legales.

Nota: normalmente, cambiar de alineamiento es algo que queda en manos del jugador (para el caso de los PJs) o del DM (para los PNJs). Este uso de la *expiación* sólo ofrece una forma creíble de que el personaje pueda cambiar de alineamiento drástica, repentina y definitivamente.

Componente material: incienso que ha de quemarse.

Foco: además de tu símbolo sagrado o foco divino normal, necesitarás un rosario (u otro objeto relacionado con la plegaria, como una rueda o un libro de oraciones) por un valor mínimo de 500 po.

Coste en PX: cuando lances el conjuro en beneficio de criaturas cuya culpabilidad fuera el resultado de actos deliberados, cada ejecución del conjuro te costará 500 PX (véase más arriba).

Explosión de sonido

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 2, Clr 2
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: expansión de 10' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Haces sonar una tremenda cacofonía dentro del área del conjuro. Las criaturas que se encuentren en ella sufrirán 1d8 puntos de daño sónico y deben tener éxito en un TS de Fortaleza para evitar quedar aturdidas durante 1 asalto.

Las criaturas que no puedan oír no quedarán aturdidas, pero sufrirán daño igualmente.

Foco arcano: un instrumento musical.

Explosión solar

Evocación [luz]
Nivel: Drd 8, Hcr/Mag 8, Sol 8
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: explosión de 80' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que un globo de calor y radiación abrasadores explote en silencio a partir del punto que elijas. Todas las criaturas que se encuentren en el globo quedarán cegadas y sufrirán 6d6 puntos de daño. Una criatura para la cual la luz del sol sea dañina o antinatural recibe doble daño. Tener éxito en un TS de Reflejos negará la ceguera y reducirá el daño a la mitad.

Los muertos vivientes envueltos por la luz sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máx. 25d6), la mitad si tienen éxito en su salvación de Reflejos. Además, la explosión destruirá directamente a los muertos vivientes que resulten afectados por la luz solar (como los vampiros) si fallan su TS.

La luz ultravioleta generada por el sortilegio infligirá daño a los hongos, mohos, cienos, limos, gelatinas, pudines y criaturas fúngicas, igual que si fueran muertos vivientes.

Explosión solar disipa cualquier conjuro de oscuridad de hasta nivel 8.° en su área.

Componente material arcano: un fragmento de piedra de sol (un feldespato irisado de tonos rojizos) y una llama descubierta.

Falsa vida

Nigromancia
Nivel: Hch/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel o hasta que sea descargado; ver texto

Empleas el poder de la muerte viviente para otorgarte una aptitud limitada para evitar la muerte. Mientras este conjuro esté en efecto, obtienes puntos de golpe temporales por un valor de 1d10 + 1 por nivel de lanzador (máximo +10).

Componente material: una pequeña cantidad de alcohol o licor destilado, que utilizas para trazar ciertos símbolos en tu cuerpo durante el lanzamiento. Estos no pueden ser vistos una vez que el alcohol o licor se evapora.

Fatalidad

Nigromancia [enajenador, miedo]
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Esta conjuro transmite a un solo receptor un terrible pavor que hace que quede estremecido.

Favor divino

Evocación
Nivel: Clr 1, Pld 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto

Gracias a la invocación de la fuerza y sabiduría de una deidad, obtienes un bonificador +1 de suerte en las tiradas de ataque y daño por arma por cada tres niveles de lanzador que tengas (con un mínimo de +1 y un máximo de +6). Este bonificador no se aplica al daño de los conjuros.

Festín de los héroes

Conjuración [creación]
Nivel: Brd 6, Clr 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: festín para una criatura/nivel
Duración: 1 hora + 12 horas; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite crear un gran festín que incluirá unas magníficas sillas, mesa, servicio y comida y bebida. El festín tardará una hora en ser consumido y sus efectos beneficiosos no se dejarán sentir hasta que haya transcurrido ese tiempo. Toda criatura que participe del banquete quedará curada de todas sus enfermedades, se volverá inmune al veneno durante 12 horas y ganará 1d8 puntos de golpe temporales (+1 por cada dos niveles de lanzador; máx. +10) tras beber el brebaje nectarino que forma parte del banquete. La ambrosíaca comida ingerida proporciona a cada criatura que participe un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque y salvaciones de Voluntad, así como inmunidad a los efectos de miedo; todo ello durará 12 horas. Durante ese mismo periodo de tiempo, la gente que deguste tales alimentos será inmune al miedo y la desesperación.

Si el festín fuera interrumpido por alguna razón, el conjuro se perderá y todos sus efectos serán negados.

Filo flamígero

Evocación [fuego]
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 0 pies
Efecto: un haz similar a una espada
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

De tu mano surge un haz ardiente, hecho de fuego al rojo vivo y de 3' de longitud, que podrás blandir como si fuera una cimitarra. Los ataques con el *filo flamígero* se consideran de toque en cuerpo a cuerpo. El arma inflige 1d8 puntos de daño por fuego, +1 punto adicional por cada dos niveles de lanzador que poseas (máx. +10). Como el filo es inmaterial, tu modificador de Fuerza no se aplica al daño. El *filo flamígero* puede prender fuego a los materiales inflamables, como el pergamino, la paja, las ramas secas y la tela.

El conjuro no funciona bajo el agua.

Flamear

Evocación [fuego]
Nivel: Drd 1, Fuego 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 0 pies
Efecto: llama en la palma de tu mano
Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Unas llamas brillantes como una antorcha aparecen en la palma de tu mano. Las llamas no harán daño alguno ni a ti ni a tu equipo.

Además de proporcionar iluminación, las llamas pueden ser lanzadas o utilizadas para tocar a tus enemigos. Puedes golpear a tus oponentes con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego, +1 punto adicional por nivel de lanzador (máx. +5). Por otro lado, puedes lanzar las llamas hasta 120' de distancia como si fueran un arma arrojadiza. Al hacer esto, se considerará que estás efectuando un ataque de toque a distancia (sin penalizador de distancia), e infligirás el mismo daño que con el ataque en cuerpo a cuerpo. Nada más arrojarlas, unas nuevas llamas aparecerán en la palma de tu mano. Cada ataque que realices reduce la duración restante en 1 minuto. Si un ataque reduce lo que queda de duración a 0 minutos o menos, el conjuro termina después de resolver ese ataque.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

Flecha ácida de Melf

Conjuración (creación) [ácido]
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: una flecha de ácido
Duración: 1 asalto +1 asalto/3 niveles
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Una flecha mágica hecha de ácido surge de tu mano y avanza a toda velocidad hacia su objetivo. Para alcanzar a tu oponente, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La flecha inflige 2d4 de daño por ácido, sin daño por salpicadura. De no ser neutralizado, el ácido durará un asalto adicional por cada tres niveles de lanzador que poseas (hasta un máximo de nivel 18.º), infligiendo otros 2d4 puntos de daño por ácido por asalto.

Componente material: hoja de ruibarbo pulverizada y un estómago de víbora.

Foco: un dardo.

Flecha flamígera

Transmutación [fuego]
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos o efecto: cincuenta proyectiles, todos los cuales deben estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento
Duración: 10 min./nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Transformas munición (como flechas, virotes, shuriken y piedras) en proyectiles ardientes. Cada elemento de la munición inflige 1d6 puntos de daño adicionales por fuego a cualquier objetivo al que golpee. Un proyectil flamígero puede incendiar fácilmente un objeto o estructura inflamable, pero no echará a arder a una criatura a la que golpee.

Componentes materiales: una gota de aceite y un pequeño fragmento de pedernal.

Forma arbórea

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 h/nivel (D)

Por medio de este conjuro, puedes adoptar la forma de un árbol o arbusto vivos Grandes, o bien del tronco de un árbol muerto Grande que tenga unas cuantas ramas. Ni siquiera una inspección minuciosa revelará que el árbol en cuestión es en realidad una criatura escondida mágicamente. Ante cualquier comprobación normal, serás un árbol o un arbusto, aunque un conjuro de *detectar magia* revelará que la planta en cuestión ha sido levemente transmutada. Mientras estés en forma arbórea, podrás observar todo lo que suceda a tu alrededor igual que si estuvieras en tu forma normal, y tus puntos de golpe y tiros de salvación no resultarán afectados. Obtendrás un bonificador +10 de armadura natural a la CA, pero tendrás una puntuación efectiva de Destreza de 0 y una velocidad de 0 pies. Mientras estés en forma arbórea serás inmune a los golpes críticos. Todo la ropa o equipo que lleves encima se transformará contigo.

Puedes deshacer la *forma arbórea* usando una acción gratuita en lugar de una acción estándar.

Forma gaseosa

Transmutación
Nivel: Aire 3, Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura corporal voluntaria tocada
Duración: 2 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

El receptor y todo su equipo se vuelven insustanciales, borrosos y traslúcidos. Su armadura material (incluyendo la natural) se volverá inservible, pero seguirán aplicándose sus bonificadores de tamaño, Destreza, desvío y bonificadores de armadura por efectos de fuerza (como el concedido por la *armadura de mago*). El receptor obtiene una reducción del daño 10/magia, y se vuelve inmune al veneno y los golpes críticos. Sin embargo, no podrá atacar ni lanzar conjuros que tengan componente verbal, somático, material o de foco. (Nótese que esto no excluye aquellos conjuros que el receptor pueda haber preparado usando las dotes metamágicas de Conjurar en silencio y Conjurar sin moverse). El receptor pierde sus aptitudes sobrenaturales mientras esté en forma gaseosa. Si tuviera un conjuro de toque listo para usar, éste se descargará de manera inofensiva en cuanto surta efecto el conjuro de *forma gaseosa*.

Una criatura gaseosa no puede correr, pero sí volar a una velocidad de 10' (maniobrabilidad perfecta). También puede atravesar pequeños orificios o aberturas estrechas (incluyendo simples grietas) junto a todo lo que lleve puesto o transporte, siempre y cuando el conjuro persista. El receptor podrá ser afectado por el viento, y no podrá penetrar en el agua ni en ningún otro líquido. Además, no podrá manipular objetos ni activarlos, ni siquiera los que lleve con él en su forma gaseosa. Los objetos activos de manera continua lo siguen estando, aunque en algunos casos sus efectos pueden ser poco útiles (como los que proporcionan bonificadores de armadura o de armadura natural).

Componente material arcano: un poco de grasa y una voluta de humo.

Formas de animal

Transmutación
Nivel: Animal 7, Drd 8
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta una criatura voluntaria/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Como *polimorfar*, salvo en que puedes transformar en un animal de tu elección a un máximo de una criatura voluntaria por nivel; el conjuro no surte efecto en los receptores no voluntarios. Todas las criaturas deben adoptar la forma del mismo tipo de animal; por ejemplo, no puedes transformar a un objetivo en un halcón y a otro en un lobo terrible. Los receptores permanecen en la forma animal hasta que expire el sortilegio o deshagas el conjuro para todos los afectados. Además, cada receptor puede volver a adoptar libremente su forma normal como acción de asalto completo, poniendo fin al conjuro en lo que respecta sólo a él. Los DG máximos de la forma que se asuma son iguales a los DG del objetivo o tu nivel de lanzador, lo que sea menor, hasta un máximo de 20 DG a nivel 20.º.

Fuego feérico

Evocación [luz]
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: criaturas y objetos en una explosión de 5' de radio
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un brillo pálido rodea y perfila a los receptores del conjuro, que desprenderán una luz equivalen-

te a la de las velas. Las criaturas rodeadas por el brillo no se beneficiarán de la ocultación concedida normalmente por la oscuridad (aunque un efecto mágico de *oscuridad* de nivel 2.º o superior funcionará de manera normal), el *contorno borroso*, el desplazamiento, la invisibilidad y efectos similares. Esta luz es demasiado tenue como para tener efecto en los muertos vivientes o las criaturas que vivan en la oscuridad y sean vulnerables a la luz. El *fuego feérico* puede ser azulado, verdoso o violáceo, según decidas en el momento del lanzamiento. Este conjuro no inflige daño alguno ni a los objetos ni a las criaturas que rodee.

Fuerza de toro

Transmutación
Nivel: Brd 2, Clr 2, Fuerza 2, Hcr/Mag 2, Pld 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor se vuelve más fuerte. El conjuro concede un bonificador +4 de mejora a la Fuerza, añadiendo los beneficios usuales a los ataques de cuerpo a cuerpo, tiradas de daño cuerpo a cuerpo y demás usos del modificador de Fuerza.

Componente material arcano: unos cuantos cabellos o una pizca de estiércol de toro.

Fuerza de toro en grupo

Transmutación
Nivel: Clr 6, Drd 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Este conjuro funciona como *fuerza de toro*, salvo en que afecta a varias criaturas.

Fundirse con la piedra

Transmutación [tierra]
Nivel: Clr 3, Drd 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel

Este conjuro permite que tu cuerpo y tus posesiones se fundan con un bloque de piedra, que debe ser lo bastante grande como para darte cabida en las tres dimensiones. Cuando se haya completado el lanzamiento, tú y tu equipo inerte (por un peso máximo de 100 lb.) os fundiréis con la piedra. Si no se cumple cualquiera de estas condiciones, el conjuro fracasará y se perderá sin más.

Mientras estés en el interior de la piedra, te mantendrás en contacto (aunque éste sea tenue) con la cara de la roca en la que te fundiste. Seguirás siendo consciente del paso del tiempo y podrás lanzar conjuros sobre ti mismo mientras estés escondido. No podrás ver nada de lo que suceda fuera, pero podrás seguir escuchando lo que pase a tu alrededor. Un daño menor sufrido por la piedra no supondrá perjuicio alguno para ti, pero una destrucción parcial que impida que quepas en su interior te expulsará de ella y te infligirá 5d6 puntos de daño. La destrucción total de la piedra te expulsará de su interior y te matará en el acto si no tienes éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 18).

Hasta que expire la duración del conjuro, podrás abandonar tu escondite en cualquier momento, saliendo por la misma cara por la que entraste. Si expira la duración del sortilegio o el efecto es disipado antes de que salgas voluntariamente, serás expulsado violentamente y sufrirás 5d6 puntos de daño.

Los siguientes conjuros te infligirán daño cuando sean lanzados sobre la piedra en cuyo interior estés: *de la piedra a la carne* te expulsará de la piedra y te infligirá 5d6 puntos de daño. *Transformar piedra* te infligirá 3d6 puntos de daño pero no te expulsará. *Transmutar roca en barro* te expulsará y te matará en el acto si no logras tener éxito en un TS de Voluntad (CD 18); si logras salvarte, serás expulsado sano y salvo. Por último, *pasamiento* te expulsará sin hacerte daño.

Furia

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hch/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: una criatura viva voluntaria por cada tres niveles, dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' de distancia
Duración: concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Cada criatura afectada obtiene un bonificador +2 de moral a Fuerza y Constitución, un bonificador +1 de moral a las salvaciones de Voluntad, y un penalizador –2 a la CA. El efecto, por lo demás, es idéntico a la furia del bárbaro (consulta la pág. 25), salvo en que los objetivos no quedan fatigados al terminar la furia.

Garrote

Transmutación
Nivel: Drd 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una clava o bastón tocado, hecho de roble y de naturaleza no mágica
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Tu garrote o bastón no mágicos se convierten en un arma con un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque y daño (un bastón gana este bonificador en ambos extremos). Inflige daño como si fuera dos categorías de tamaño más grande (una clava o bastón Pequeños así trasmutados infligirán 1d8 puntos de daño, uno mediano 2d6, y uno grande 3d6), +1 por su bonificador de mejora. Cuando no seas tú quien blanda el arma, funcionará como si no estuviera afectado por el conjuro.

Geas menor

Encantamiento (compulsión) [enajenador, idioma-dependiente]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 4
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva de hasta 7 DG
Duración: 1 día/nivel o hasta ser descargado (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro obliga a una criatura a cumplir la orden mágica de llevar a cabo un servicio o abstenerse de hacer algo, según desee el lanzador. La criatura debe tener 7 DG o menos y poder entenderte. Aunque un conjuro de este tipo no puede obligar a una criatura a matarse o hacer algo que conlleve una muerte segura, sí que puede obligarla a realizar casi cualquier otra acción. La criatura bajo el *geas* debe seguir las instrucciones que le den hasta haberlo completado, no importa lo mucho que tarde. Si las instrucciones implican una tarea ambigua que el receptor no puede llevar a término por sus propios medios (como "Espera aquí" o "Defiende este lugar de cualquier ataque"), el conjuro permanecerá activo durante un periodo máximo de 1 día por nivel de lanzador. Ten en cuenta que un receptor inteligente podrá tergiversar ciertas instrucciones: si, por ejemplo, le ordenaras protegerte de todo daño, podría encerrarte en una buena mazmorra perfectamente segura mientras durase el sortilegio.

Si al receptor se le impidiera obedecer el *geas menor* durante 24 horas, sufrirá un penalizador –2 en cada una de sus puntuaciones de característica. Por cada día más que se le impidiese, sufriría otro penalizador –2 acumulativo, hasta un máximo de –8 (aunque ninguna característica podrá quedar por debajo de 1). Las penalizaciones a las características terminarán 24 horas después de que el personaje vuelva a obedecer el *geas menor*.

Un *geas menor*, y todas las penalizaciones a las características, pueden eliminarse mediante un conjuro de *deseo, deseo limitado, milagro, quitar maldición* y *romper encantamiento*. Sin embargo, *geas menor* no resulta afectado por el sortilegio de *disipar magia*.

Geas/empeño

Encantamiento (compulsión) [enajenador, idioma-dependiente]
Nivel: Brd 6, Clr 6, Hcr/Mag 6
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Objetivo: una criatura viva
Tiro de salvación: ninguno

Este conjuro funciona de manera similar a *geas menor*, salvo en que afecta a una criatura con cualquier cantidad de DG y no permite realizar tiro de salvación.

En lugar de sufrir penalizadores en las características (como sucede en el *geas menor*), el receptor sufrirá 3d6 puntos de daño cada día que no intente respetar el conjuro. Además, cada día tendrá que realizar un TS de Fortaleza o enfermará. Estos efectos finalizarán 1 día después de que la criatura intente reanudar lo impuesto por el conjuro de *geas/empeño*.

Quitar maldición pondrá fin al conjuro de *geas/empeño* solamente si su nivel de lanzador es, como mínimo, dos niveles superior al tuyo. *Romper encantamiento* no acabará con un conjuro de *geas/empeño*, pero un *deseo limitado*, un *milagro* y un *deseo* sí lo harán.

Los magos y bardos suelen referirse a este conjuro como geas, mientras que los clérigos suelen llamarlo empeño.

Glifo custodio

Abjuración
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo o área: objeto tocado o hasta 5 pies cuadrados/nivel
Duración: permanente hasta ser descargado (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no (objeto) y sí; ver texto

Esta poderosa inscripción inflige daño a todos aquellos que accedan, atraviesen o abran el área u objeto custodiado. Un *glifo* puede guardar un puente o pasadizo, custodiar un portal, trampa o cofre, etc.

Tú mismo estableces las condiciones de la custodia. Normalmente, toda criatura que viole el área custodiada sin pronunciar una contraseña (que habrás establecido al ejecutar el conjuro) se convertirá en objetivo de la magia albergada por la protección. De manera alternativa o en adición a lo dicho, los *glifos* pueden establecerse de acuerdo a unas características físicas (como el peso o la altura) o según un tipo, subtipo o especie de criatura (como drow, aberración o dragón rojo). Los *glifos* también pueden establecerse con respecto al bien, el mal, la ley o el caos, o para permitir el paso de quienes profesen tu misma religión. Sin embargo, no puede establecerse según la clase, los DG o el nivel. Estos conjuros responderán con total normalidad ante las criaturas invisibles, pero no serán desencadenados por aquellas que pasen junto a ellos en forma etérea. No es posible ejecutar varios *glifos* sobre una misma área. No obstante, si un armario tuviera tres cajones, nada impediría custodiar cada uno por separado.

Al lanzar el conjuro, debes describir unas líneas, ligeramente brillantes, en torno a la impronta custodia. El *glifo* puede adaptarse a cualquier forma, respetando siempre el límite de tu total de pies cuadrados. Una vez completado el sortilegio, tanto el *glifo* como las líneas trazadas se volverán prácticamente invisibles.

Los *glifos* no pueden ser afectados ni superados empleando métodos de espionaje, ya sean físicos o mágicos, aunque sí pueden ser disipados. El glifo custodio puede ser engañado por los conjuros de *doble engañoso*, *indetectabilidad* y *polimorfar* y otra magia similar, aunque los disfraces no servirán.

Leer magia te permite identificar un *glifo custodio* por medio de una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 13). Identificar el conjuro no hace que éste se descargue y te permite averiguar su naturaleza básica (versión, tipo de daño infligido y conjuro almacenado).

Si lo desea, el DM puede hacer que los *glifos* concretos a disposición de los clérigos dependan de la deidad a la que veneres; además, el DM podrá hacer posible la creación de nuevos *glifos* según las reglas de investigación mágica.

Nota: las trampas mágicas, como los *glifos custodios*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar las runas y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlas. En ambos casos, la CD será 25 + el nivel de conjuro (CD 28 en el caso de un *glifo custodio*).

Dependiendo de la versión seleccionada, el *glifo* puede explotarle al intruso o activar un sortilegio.

Glifo de conjuro: puedes almacenar cualquier conjuro dañino que conozcas, de 3.er nivel como máximo. Todos los rasgos dependientes del nivel del sortilegio se basarán en tu nivel en el momento del lanzamiento. Si el conjuro tiene objetivo, se dirigirá hacia el intruso; si tiene un área o un efecto amorfo (como una nube), el área o efecto estará centrado en aquél; si convoca criaturas, éstas aparecerán lo más cerca posible del intruso y le atacarán. Los TS y la RC funcionarán con normalidad, pero su CD estará basada en el nivel del *glifo*.

Glifo explosivo: esta explosión inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máx. 5d8) tanto al intruso como a todo el que esté en un radio de 5 pies de él. Este daño será por ácido, frío, fuego, electricidad o sónico (según se elija en el momento de ejecutarlo). Los afectados podrán realizar un TS de Reflejos para sufrir solamente la mitad del daño. La RC se aplica a este efecto.

Componente material: debes trazar el *glifo* con incienso sobre el que previamente se haya espolvoreado diamante pulverizado por valor de 200 po.

Glifo custodio mayor

Abjuración
Nivel: Clr 6

Este conjuro funciona como *glifo custodio*, pero la explosión inflige un máximo de 10d8 de daño y el *glifo mayor* puede contener un conjuro dañino de hasta 6.º nivel.

Componente material: debes trazar el *glifo* con incienso sobre el que previamente se haya espolvoreado diamante pulverizado por valor de 400 po.

Globo de invulnerabilidad

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 6

Este conjuro funciona como *globo de invulnerabilidad menor*, salvo en que también excluye los conjuros y efectos sortílegos de 4.º nivel.

Globo menor de invulnerabilidad

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Área: emanación esférica de 10' de radio, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Una esfera mágica, inmóvil y ligeramente brillante, te rodea y protege contra todo efecto mágico de hasta 3.er nivel. El área o efecto de cualquier conjuro de ese tipo no incluirá el área del *globo menor de invulnerabilidad*. Tales sortilegios no podrán afectar a ningún objetivo que se halle dentro del *globo* (esto incluye las aptitudes sortílegas y los conjuros o efectos sortílegos procedentes de objetos). Sin embargo, podrá ejecutarse cualquier tipo de sortilegio dentro del globo mágico o desde su interior. Los conjuros de nivel 4.º superior no resultarán afectados por el globo, ni tampoco los conjuros que ya estuvieran en efecto cuando se lance el *globo*. Este sortilegio puede ser eliminado por un conjuro de *disipar magia* dirigido contra él, pero no por un *disipar magia* que afecte a un área. Puedes salir del globo y volver a entrar en él sin penalizador alguno.

Ten en cuenta que los efectos de conjuros no resultarán perjudicados a no ser que sus efectos entren en el globo y, aun así, sólo serán suprimidos, no disipados. Por ejemplo, las criaturas del interior del globo seguirían viendo una *imagen múltiple* creada por un lanzador que estuviera fuera de él. Si, a continuación, ese lanzador entrara en el globo, las imágenes desaparecerían inmediatamente, volviendo a aparecer en cuanto saliera de él. Así mismo, un lanzador que estuviera en el área de un conjuro de *luz* seguiría pudiendo ver, aunque el volumen del conjuro de *luz* que estuviera dentro del globo no iluminara en absoluto.

Si un conjuro tiene más de un nivel, dependiendo de la clase de personaje que lo ejecute, se tendrá en cuenta el nivel adecuado al lanzador para averiguar si resulta afectado o no por el *globo menor de invulnerabilidad*.

Componente material: una cuenta de vidrio o cristal que estallará al expirar el sortilegio.

Gracia felina

Transmutación
Nivel: Brd 2, Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

La criatura transmutada adquiere mayor gracia, agilidad y coordinación. El conjuro concede un bonificador +4 de a la Destreza, añadiendo los beneficios usuales a la CA, la salvación de Reflejos y demás cuestiones relacionadas con el modificador de Destreza.

Componente material: un poco de pelo de gato.

Gracia felina en grupo

Transmutación
Nivel: Brd 6, Drd 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Este conjuro funciona como *gracia felina,* salvo en que afecta a varias criaturas.

Grasa

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo o área: un objeto o un cuadro de 10' × 10'
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro cubre una superficie sólida con una capa de grasa resbaladiza. Toda criatura que esté en el área al ser ejecutado el sortilegio deberá realizar un TS de Reflejos para evitar resbalar, patinar o caer. Esta salvación se repite en tu turno cada asalto que la criatura permanezca dentro del área. Una criatura puede caminar en el interior o a través de la zona de grasa a la mitad de su velocidad normal con una prueba de Equilibrio (CD 10). El fallo implica que no puede moverse ese asalto (y deberá por lo tanto realizar una salvación de Reflejos para no caer), y si se falla por 5 o más caerá automáticamente (consulta la habilidad de Equilibrio para los detalles).

El DM debería ajustar los TS dependiendo de las circunstancias. Por ejemplo, una criatura que estuviera cargando cuesta abajo por un lugar que se *engrasara* de repente lo tendría muy difícil para librarse del efecto, pero tendría prácticamente asegurada la posibilidad de abandonar el área afectada (quisiera o no hacerlo).

El conjuro también puede utilizarse para cubrir un objeto con una capa grasienta (como, por ejemplo, una cuerda, los peldaños de una escalera o la empuñadura de un arma). Los objetos materiales que no se estén utilizando siempre resultarán afectados por el conjuro; los que se encuentren en poder de una criatura o estén siendo utilizados por ésta tendrán derecho a realizar TS de Reflejos para evitar el efecto. Si el tiro inicial falla, la criatura dejará caer inmediatamente el objeto. Cada asalto que intente tomar o usar un objeto *engrasado*, la criatura tendrá que realizar un nuevo TS. Una criatura que lleve puesta una armadura o ropas *engrasadas* obtiene un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Escapismo y en las pruebas de presa realizadas para resistir o escapar de una presa o escapar de una sujeción.

Componente material: un poco de corteza o manteca de cerdo.

Guardas y custodias

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 30 minutos
Alcance: cualquier punto del área custodiada
Área: hasta 200 pies cuadrados/nivel (Mo)
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Este poderoso conjuro se utiliza principalmente para defender tu fortaleza. Esta protección abarca 200 pies cuadrados por nivel de lanzador. El área custodiada puede tener hasta 20' de alto y tener la forma que desees. Puedes custodiar varias plantas de una fortaleza dividiendo el área entre ellas; para poder ejecutar el sortilegio, debes estar dentro del área que va a ser custodiada. El sortilegio genera los siguientes efectos dentro del área custodiada:

Bruma: una bruma invadirá los pasillos, enturbiando y entorpeciendo la visión más allá de 5' (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas que estén a 5' o menos de quien mire dispondrán de ocultación (los ataques contra ellas tendrán un 20% de posibilidad de fallo). Las criaturas que estén más allá de esa distancia tendrán ocultación total (un 50% de posibilidad de fallo; además, quienes les ataquen no podrán usar la vista para localizarlas). Tiro de salvación: ninguno. Resistencia a conjuros: no.

Cerraduras arcanas: todas las puertas del área custodiada dispondrán de *cerradura arcana*. Tiro de salvación: ninguno. Resistencia a conjuros: no.

Telarañas: las escaleras se llenarán de telarañas desde abajo hasta arriba. Estas hebras serán idénticas a las creadas por el conjuro de *telaraña*, pero se regenerarán al cabo de 10 minutos en caso de ser quemadas o desgarradas, siempre y cuando siga activo el conjuro de *guardas y custodias*. Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto de *telaraña*. Resistencia a conjuros: no.

Confusión: allá donde deban tomarse decisiones con respecto a la dirección (como un cruce de pasillos o un pasadizo lateral) habrá un efecto menor, similar a *confusión*, que tendrá un 50% de posibilidades de hacer creer a los intrusos que están avanzando en la dirección contraria a la que querían. Esto es un efecto de encantamiento (enajenador). Tiro de salvación: ninguno. Resistencia a conjuros: sí.

Puertas perdidas: una puerta por nivel quedará cubierta por una *imagen silenciosa* que la hará parecer una simple pared. Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interacciona con la ilusión). Resistencia a conjuros: no.

Además, puedes colocar a tu gusto uno de estos cinco efectos mágicos:

1. *Luces danzantes* en cuatro pasillos. Podrás establecer una pauta sencilla mediante la cual las luces se repetirán mientras dure el conjuro de *guardas y custodias*. Tiro de salvación: ninguno. Resistencia a conjuros: no.

2. Una *boca mágica* en dos lugares. Tiro de salvación: ninguno. Resistencia a conjuros: no.

3. Una *nube apestosa* en dos lugares. Los vapores aparecerán en los sitios que elijas; mientras siga activo el conjuro de *guardas y custodias*, las nubes que sean dispersadas reaparecerán al cabo de 10 minutos. Tiro de salvación: Fortaleza niega; ver el texto de *nube apestosa*. Resistencia a conjuros: sí.

4. Una *ráfaga de viento* en un pasillo o habitación. Tiro de salvación: Fortaleza niega. Resistencia a conjuros: sí.

5. Una *sugestión* en un lugar. Podrás seleccionar un área de hasta 5 pies cuadrados y toda criatura que entre en ella o la atraviese experimentará la *sugestión* mentalmente. Tiro de salvación: Voluntad niega. Resistencia a conjuros: sí.

Toda el área custodiada irradiará una fuerte magia de la escuela de abjuración. En caso de tener éxito, un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre un efecto concreto eliminará sólo el efecto en cuestión. Una *disyunción de Mordenkainen* con éxito destruirá todos los efectos de las *guardas y custodias*.

Componentes materiales: incienso (que ha de quemarse), un poco de azufre y aceite, un cordel anudado y un poco de sangre de mole sombría.

Foco: un pequeño cetro de plata.

Hablar con las plantas

Adivinación
Nivel: Brd 4, Drd 3, Exp 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel

Puedes comprender a las plantas y comunicarte con ellas, incluyendo tanto a las plantas normales como a las criaturas vegetales. Podrás hacerles preguntas y obtener respuestas. El sentido que una planta normal tiene de su entorno está bastante limitado, por lo que no podrá dar (ni reconocer) descripciones detalladas de criaturas ni responder a preguntas sobre acontecimientos que no hayan tenido lugar en sus cercanías.

Este conjuro no hará que las criaturas vegetales se muestren más amistosas o dispuestas a cooperar que de costumbre. Es más, las que se-

an cautas o astutas podrían mostrarse bruscas y evasivas, y las más estúpidas podrían hacer comentarios inútiles. Si la criatura vegetal es amistosa, podría hacerte algún favor o servicio (a discreción del DM).

Hablar con los animales

Adivinación
Nivel: Brd 3, Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel

Te permite comprender a los animales y comunicarte con ellos. Podrás hacerles preguntas y obtener respuestas, pero el conjuro no hará que se muestren más amistosos o dispuestos a cooperar que de costumbre. Es más, los animales cautos o astutos podrían mostrarse bruscos y evasivos, mientras que los más estúpidos podrían hacer comentarios inútiles. Si un animal es amistoso, podría hacerte algún favor o servicio (a discreción del DM).

Hablar con los muertos

Nigromancia [dependiente del idioma]
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 10'
Objetivo: una criatura muerta
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Te permite hacer que un cadáver parezca vivo e inteligente, pudiendo así responder a varias preguntas que le plantees. Podrás hacerle una pregunta por cada dos niveles de lanzador que poseas. Las preguntas que no se formulen se perderán una vez expire la duración. El conocimiento del cadáver estará limitado a lo que la criatura supiera en vida, incluyendo los idiomas que hablase (si es que hablaba alguno). Por lo general, las respuestas serán breves, crípticas o repetitivas. Si el alineamiento de la criatura era distinto del tuyo, el cadáver tendrá derecho a un tiro de salvación de Voluntad, igual que si estuviera con vida.

El conjuro fracasará si el cadáver hubiera sido receptor de otro lanzamiento de *hablar con los muertos* durante la última semana. Puedes ejecutar este sortilegio sin importar el tiempo que lleve muerto el cadáver, pero el cuerpo ha de estar intacto en su mayor parte para poder responder. Un cadáver deteriorado podría dar respuestas parciales o correctas sólo en parte, pero al menos deberá quedarle la boca para poder contestar siquiera.

Este conjuro no te permite hablar realmente con la persona, pues su alma ya se habrá marchado; en su lugar, sacará a relucir los conocimientos "grabados" en el cuerpo. El cadáver, parcialmente animado, retiene la huella del alma que lo habitó y, por tanto, posee el mismo conocimiento que la criatura tuvo en vida. Sin embargo, no podrá aprender nueva información; de hecho, ni siquiera recordará que le han estado interrogando.

Este conjuro no sirve para comunicarse con cadáveres que hayan sido transformados en muertos vivientes.

Hechizar animal

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
Nivel: Drd 1, Exp 1
Objetivo: un animal

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, salvo en que afecta a una criatura de tipo animal. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener más información sobre los tipos de criatura.

Hechizar monstruo

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 4
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 día/nivel

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, pero el efecto no está limitado por el tipo de criatura ni su tamaño.

Hechizar monstruo en grupo

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
Nivel: Brd 6, Hch/Mag 8
Componentes: V
Objetivos: una o más criaturas, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' del resto
Duración: 1 día/nivel

Este conjuro funciona como *hechizar monstruo*, salvo en que afecta a un número de criaturas cuyos DG combinados no excedan el doble de tu nivel, o a una sola criatura sin importar sus DG. Si hay más objetivos potenciales de los que puedes afectar, los eliges uno a uno hasta que elijas a una criatura con demasiados DG.

Hechizar persona

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura humanoide
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que una criatura humanoide te considere su aliado y amigo de confianza (considera la actitud del objetivo como amistosa; consulta 'Cómo Influir en la actitud de los PNJs', pág. 71). No obstante, si la criatura estuviera siendo amenazada por ti o tus amigos en el momento de ser afectada por el conjuro, obtendría un bonificador +5 en su TS.

El conjuro no te permite controlar a la persona *hechizada* como si fuera un autómata, pero ésta verá tus palabras y actos del modo más favorable. Puedes intentar dar órdenes al receptor, pero deberás tener éxito en una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de hacer algo que normalmente no haría (no se permiten nuevos intentos). Una persona afectada no obedecerá bajo ningún concepto una orden suicida o claramente perjudicial, pero un guerrero *hechizado* podría, por ejemplo, creerte si le aseguraras que la única forma de que pueda salvar tu vida es frenar "tan sólo durante unos segundos" al dragón rojo que se os echa encima. Cualquier acto tuyo o de tus aliados que suponga una amenaza para el receptor romperá el conjuro. Ten en cuenta que debes hablar el idioma de la persona en cuestión para poder comunicarle tus órdenes (de lo contrario, tendrás que ser muy bueno con la pantomima).

Helar metal

Transmutación [frío]
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: equipo metálico de una criatura/2 niveles (dos criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30'); o 25 lb de metal/nivel (dos objetos cualesquiera no pueden distar más de 30').
Duración: 7 asaltos
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro hace que el metal se congele hasta alcanzar temperaturas extremas. Los objetos que no sean mágicos ni estén atendidos no podrán realizar un TS. El metal encantado tendrá derecho a un TS contra el conjuro (los TS de los objetos mágicos se tratan en la *Guía del Dungeon Master*). Los objetos que obren en poder de una criatura utilizarán los TS de su portador, a no ser que los suyos sean mejores.

Una criatura sufre daño por frío si su equipo se hiela. El daño sufrido será completo si la armadura resulta afectada o si la criatura estuviera asiendo, tocando, vistiendo o portando un peso metálico equivalente a 1/5 de su carga. La criatura sufrirá un daño mínimo (1 ó 2 puntos; consulta la tabla) si no lleva puesta armadura metálica o si el metal transportado es menos de 1/5 de su carga.

En el primer asalto del conjuro, el metal se enfriará mucho y resultará muy incómodo al tacto, pero no infligirá daño alguno (éste será también el efecto correspondiente al último asalto de la duración del conjuro). Durante el segundo asalto (y en el penúltimo), el metal helado causará daño y dolor. Durante los asaltos tercero, cuarto y quinto, el metal estará congelado e infligirá un daño superior, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Asalto	Temperatura del metal	Daño
1	Frío	Ninguno
2	Helado	1d4 puntos
3-5	Congelado	2d4 puntos
6	Helado	1d4 puntos
7	Frío	Ninguno

Cualquier calor lo bastante intenso como para infligir daño a la criatura negará el daño por frío del conjuro (y viceversa) en una proporción 1:1. Si, por ejemplo, la tirada de daño del conjuro de *helar metal* indicara 5 puntos de daño por frío y la criatura atravesara un *muro de fuego* en el mismo asalto (que le infligiera 8 puntos de daño por fuego), no recibiría ninguna cantidad de daño por frío y sólo notaría los 3 puntos restantes de daño por fuego. *Helar metal* no inflige daño alguno bajo el agua, aunque alrededor del metal afectado se formará una capa de hielo que lo hará flotar mejor.

Helar metal contrarresta y disipa el conjuro *calentar metal*.

Heroísmo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hch/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro imbuye a una única criatura con una gran valentía y moral en la batalla. El objetivo obtiene un bonificador +2 de moral en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.

Heroísmo mayor

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 5, Hch/Mag 6
Duración: 1 min/nivel

Este conjuro funciona como *heroísmo*, salvo en que proporciona a la criatura un bonificador +4 de moral a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad, así como inmunidad a los efectos de miedo y puntos de golpe temporales por un valor igual a tu nivel de lanzador (máximo 20).

Hipnotismo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: varias criaturas vivas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 2d4 asaltos (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Tus gestos y ensalmos monótonos fascinan a las criaturas cercanas, haciendo que se detengan y te miren fijamente. Además, al embelesarlas de este modo haces que tus sugerencias y peticiones parezcan más convincentes. Lanza 2d4 para comprobar el total de DG de criaturas a los que podrás afectar. Las criaturas con menos DG resultarán afectadas antes que las que tengan una mayor cantidad. El conjuro sólo afecta a las criaturas que puedan verte u oírte, aunque no tienen por qué entenderte para ser hipnotizadas.

Si usas este conjuro en combate, los receptores obtendrán un bonificador +2 en sus TS. Si el conjuro afecta a una sola criatura que no esté combatiendo en ese momento, ésta realizaría su TS con un penalizador –2.

Mientras una criatura esté fascinada por este conjuro, actuará como si su actitud fuese dos grados más amistosa (consulta 'Cómo influir en la actitud de los PNJs', pág. 71). Esto te permitirá hacer una única sugerencia o petición a la criatura afectada (siempre y cuando puedas comunicarte con ella). La sugerencia ha de ser breve y razonable. La criatura conservará su actitud hacia ti aun cuando el conjuro haya finalizado, pero sólo en lo que se refiere a esa sugerencia concreta.

Aquellas criaturas que fallen su TS no recordarán haber estado bajo tu influjo.

Horrible marchitamiento

Nigromancia
Nivel: Agua 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivos: criaturas vivas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 60'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro evapora la humedad de los cuerpos de todos los receptores vivos, infligiendo 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6). El sortilegio resulta especialmente devastador cuando se utiliza contra elementales de agua y criaturas vegetales, que sufren 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d8).

Componente material arcano: un fragmento de esponja.

Identificar

Adivinación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1, Magia 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: toque
Objetivo: 1 objeto tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro determina todas las propiedades mágicas de un único objeto mágico, incluyendo el modo de activación de esas funciones (cuando resulte apropiado) y la cantidad de cargas que quedan disponibles (en caso de haberlas).

Identificar no funciona cuando se utiliza sobre un artefacto (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más detalles sobre los artefactos).

Componentes materiales arcanos: una perla con un valor mínimo de 100 po, pulverizada y mezclada con vino, todo ello removido con una pluma de búho; la infusión ha de ingerirse antes de lanzar el conjuro.

Imagen mayor

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Duración: concentración + 3 asaltos

Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, salvo en que el efecto del conjuro puede incluir ilusiones auditivas, olfativas y térmicas. Mientras te concentres, podrás mover la imagen dentro del alcance del conjuro.

La ilusión desaparecerá en cuanto sea golpeada por un enemigo, a no ser que la hagas reaccionar adecuadamente.

Imagen menor

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Duración: concentración + 2 asaltos

Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, pero incluye algunos sonidos menores (aunque no un habla inteligible).

Imagen múltiple

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal; ver texto
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

Varios dobles ilusorios de ti mismo aparecen a tu alrededor, haciendo que tus enemigos lo tengan más difícil para adivinar a quién han de atacar. Las quimeras se quedarán cerca de ti y desaparecerán en cuanto sean golpeadas.

Este conjuro crea 1d4 imágenes más una imagen adicional por cada 3 niveles de lanzador que poseas (hasta un máximo de 8 imágenes). Las quimeras se separarán de ti formando una piña y se situarán a 5' de distancia unas de otras o de ti. El efecto te permitirá meterte dentro de una *imagen múltiple* o atravesarla; cuando la *imagen múltiple* y tú os separéis, los observadores no podrán emplear la vista ni el oído para saber quién eres tú y qué es una mera imagen tuya. Las quimeras también pueden moverse unas a través de otras; además, imitarán tus acciones, fingiendo que lanzan conjuros cuando tú ejecutes un sortilegio, bebiendo pociones cuando tú ingieras una de ellas, levitando cuando tú levites, etc.

Los enemigos que intenten atacarte o lanzar conjuros contra ti deberán elegir entre los distintos objetivos, imposibles de diferenciar. Por lo general, habrá que lanzar un dado para determinar si el objetivo elegido es real o quimérico. Toda tirada de ataque que logre alcanzar a una quimera la destruirá de inmediato. La CA de las quimeras es 10 + tu modificador de tamaño + tu modificador de Destreza. Las *imágenes múltiples* parecerán reaccionar con naturalidad a los conjuros de área (por ejemplo, parecerán quemadas o muertas cuando sean alcanzadas por una *bola de fuego*).

Mientras te muevas, podrás fundirte y separarte con una de las quimeras para que los ene-

migos que hayan averiguado cuál es la imagen real vuelvan a estar confundidos.

Todo atacante debe poder ver las imágenes para ser engañado por ellas. Si eres invisible o el agresor cierra los ojos, el conjuro no surtiría efecto (no poder ver impone los mismos penalizadores que estar ciego)

Imagen permanente

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 6
Efecto: quimera que no puede extenderse más allá de un cubo de 20' + un cubo de 10'/nivel (Mo)
Duración: permanente (D)

Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, pero esta quimera incluye elementos visuales, auditivos, olfativos y térmicos, y es permanente. Concentrándote, podrás mover la imagen dentro de los límites del alcance, pero el efecto se quedará quieto cuando no te concentres.

Componente material: un trozo de lana sin cardar, más polvo de jade por valor de 100 po.

Imagen persistente

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Duración: 1 min/nivel (D)

Este conjuro funciona igual que *imagen silenciosa*, pero la quimera incluirá componentes visuales, auditivos, olfativos y térmicos, y la ilusión seguirá un proceso, determinado por ti, sin necesidad de concentración por tu parte. Si lo deseas, la quimera puede incluir habla inteligible. Por ejemplo, podrías crear una ilusión de varios orcos, jugando a las cartas y discutiendo, que terminaran peleándose unos con otros.

Componentes materiales: un trozo de lana sin cardar y varios granos de arena.

Imagen programada

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 6
Efecto: quimera visual que no podrá exceder un cubo de 20' + otro cubo de 10'/nivel (Mo)
Duración: permanente hasta ser descargado; a continuación, 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que *imagen silenciosa*, pero la quimera del conjuro se activa cuando se da una condición concreta. La ilusión contará con elementos visuales, auditivos, olfativos y térmicos, incluyendo habla inteligible.

Debes establecer la condición desencadenante (que podría ser una palabra especial) durante el lanzamiento del conjuro. El acontecimiento que desencadene la ilusión puede ser tan general o tan específico y detallado como desees, pero debe basarse en elementos audibles, táctiles, olfativos o visuales. El desencadenante no puede basarse en una cualidad que no pueda percibirse de manera obvia, como el alineamiento (consulta el conjuro de *boca mágica* para encontrar más detalles acerca de tales desencadenantes).

Componente material: un trozo de lana sin cardar y polvo de jade por valor de 25 po.

Imagen silenciosa

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: quimera visual que no puede exceder cuatro cubos de 10' + un cubo de 10'/nivel (Mo)
Duración: concentración
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea la ilusión visual de un objeto, fuerza o criatura, tal y como tú la visualices. El sortilegio no generará sonido, olor, textura ni temperatura, pero podrás mover la imagen, respetando los límites de tamaño del efecto.

Foco: un trozo de lana sin cardar.

Imbuir aptitud para los conjuros

Evocación
Nivel: Clr 4, Magia 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada; ver texto
Duración: permanente hasta ser descargado (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Te permite transferir a otra criatura algunos de los conjuros que tengas preparados, así como la aptitud para poder ejecutarlos. Esta concesión sólo puede ser recibida por criaturas que tengan, como mínimo, puntuaciones de 5 en Inteligencia y 9 en Sabiduría. Sólo pueden transferirse los conjuros de clérigo de las escuelas de abjuración, adivinación o conjuración (curación). La cantidad y el nivel de los conjuros que el receptor pueda obtener dependerá de sus DG; este límite no podrá ser superado ni siquiera por varios lanzamientos del conjuro de *imbuir aptitud para los conjuros*.

DG del receptor	Conjuros infundidos
2 o menos	Un conjuro de 1.^er^ nivel
3-4	Uno o dos conjuros de 1.^er^ nivel
5 o más	Uno o dos conjuros de 1.^er^ nivel y uno de 2.° nivel

Las características variables de los conjuros transferidos (alcance, duración, área, etc.) funcionarán de acuerdo a tu nivel, no al del receptor.

Una vez hayas lanzado un *imbuir aptitud para los conjuros* sobre otra criatura, no podrás preparar un nuevo conjuro de 4.° nivel que lo reemplace hasta que el receptor use los conjuros transferidos o muera, o hasta que decidas disiparlo por tu cuenta. Mientras tanto, tú serás responsable ante tu deidad o tus principios del uso que se le dé a la magia transferida. Si tu límite de conjuros de 4.° nivel quedara reducido por debajo de la cantidad de conjuros de *infundir aptitud para los conjuros* activos, los conjuros infundidos que se hayan ejecutado más recientemente serán disipados.

Para ejecutar un sortilegio con componente verbal, el receptor debe poder hablar. Para lanzar uno con componente somático, debe poseer manos humanoides. Para ejecutar uno con componente material o foco, debe tener a mano el foco o los materiales necesarios.

Impacto verdadero

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: ver texto

Obtienes un conocimiento temporal e intuitivo del futuro inmediato durante tu siguiente ataque. Tu siguiente tirada de ataque (una sola, y que debe hacerse antes del fin del próximo asalto) obtendrá un bonificador +20 introspectivo. Además, no resultarás afectado por la posibilidad de fallo que sufren los ataques efectuados contra un defensor que disponga de ocultación.

Foco: una pequeña réplica de una diana, hecha de madera.

Implosión

Evocación
Nivel: Clr 9, Destrucción 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura corporal/asalto
Duración: concentración (hasta 4 asaltos)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Creas una resonancia destructiva en el cuerpo de una criatura corporal. Cada asalto que te concentres, harás que una criatura se hunda sobre sí misma, muriendo en el acto (al ser instantáneo, este efecto no podrá ser disipado).

Una misma criatura sólo puede convertirse en objetivo de este conjuro una vez por lanzamiento.

La *implosión* no surte efecto en las criaturas incorporales o de forma gaseosa.

Impronta de la serpiente sepia

Conjuración (creación) [fuerza]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: una obra escrita o libro tocado
Duración: permanente o hasta ser descargado; hasta tener lugar la liberación o 1d4 días +1 día más/nivel; ver texto
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: no

Al ejecutar este conjuro, un pequeño símbolo aparece en el texto de una obra escrita, como un libro, un rollo de pergamino o un mapa. El texto con el símbolo debe tener una longitud de al menos veinticin-

co palabras. Cuando alguien lo lee, la *serpiente sepia* cobrará vida y atacará a quien lo esté haciendo, siempre que haya una línea de efecto entre el símbolo y el lector. Sólo ver el texto del sortilegio no es suficiente para desencadenar este conjuro: es necesario estar leyendo el texto deliberadamente. La víctima tendrá derecho a realizar un TS para evitar el ataque de la serpiente. Si tiene éxito, la *serpiente sepia* se disipará en medio de un fogonazo de luz marrón, acompañada por una humareda parda y un fuerte ruido. Si la víctima falla su TS, quedará envuelta por un campo de fuerza de brillante color ámbar, y no podrá moverse hasta ser liberada, ya sea mediante una orden tuya o cuando hayan transcurrido 1d4 días, +1 día adicional por nivel de lanzador que poseas.

Mientras esté encerrado en el campo de fuerza de color ámbar brillante, el receptor no envejecerá, no respirará, no tendrá hambre, no dormirá y no recuperará conjuros. Se encontrará en un estado de animación suspendida, inconsciente de lo que suceda a su alrededor. La víctima podrá ser dañada por fuerzas externas (incluso podría ser asesinada), ya que el campo de fuerza no le ofrece protección alguna contra las heridas físicas. No obstante, un objetivo moribundo no perderá puntos de golpe ni se estabilizará hasta que termine el conjuro.

La impronta oculta no podrá ser detectada por medio de la observación normal y un conjuro de *leer magia* sólo revelaría que el texto entero es mágico. Un *disipar magia* puede eliminar la impronta. Un conjuro de *borrar* destruirá una página entera de texto. La *impronta de la serpiente sepia* puede ejecutarse en combinación con otros conjuros que escondan o tergiversen un texto, como el de *página secreta*.

Componentes materiales: polvo de ámbar por valor de 500 po, una escama de serpiente y una pizca de esporas de hongo.

Indetectabilidad

Abjuración

Nivel: Exp 4, Hcr/Mag 3, Superchería 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura u objeto tocado

Duración: 1 h/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto custodiado se vuelve más difícil de detectar mediante conjuros de adivinación, como *clariaudiencia/clarividencia* y *localizar objeto*, y de conjuros de *detección*. La *indetectabilidad* también impide la localización mediante objetos mágicos como las *bolas de cristal*. Si se ejecuta una adivinación centrada sobre una criatura u objeto custodiado por este conjuro, el lanzador de la adivinación necesitará tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador de quien haya ejecutado la *indetectabilidad*. Si lanzas este conjuro sobre ti o sobre un objeto que se encuentre en tu poder, la CD sería 15 + tu nivel de lanzador.

Cuando se lanza sobre una criatura, la *indetectabilidad* protege tanto a la criatura como al equipo que lleve encima.

Componente material: una pizca de polvo de diamante por valor de 50 po.

Infligir heridas críticas

Nigromancia

Nivel: Clr 4, Destrucción 4

Este conjuro funciona como infligir *heridas leves*, salvo que inflige 4d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máximo de +20).

Infligir heridas críticas en grupo

Nigromancia

Nivel: Clr 8

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo en que inflige 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +40).

Infligir heridas graves

Nigromancia

Nivel: Clr 3

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo en que inflige 3d8 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máximo de +15).

Infligir heridas graves en grupo

Nigromancia

Nivel: Clr 7

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo en que inflige 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +35).

Infligir heridas leves

Nigromancia

Nivel: Clr 1, Destrucción 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a conjuros: sí

Al imponer tu mano sobre una criatura, canalizas energía negativa que le inflige 1d8 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máximo de +5).

Como los muertos vivientes se impulsan con energía negativa, los conjuros de este tipo les curarán daño en lugar de infligírselo.

Infligir heridas leves en grupo

Nigromancia

Nivel: Clr 5, Destrucción 5

Componentes: V, S

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel; dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' de distancia

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a conjuros: sí

La energía negativa se expande desde el punto de origen en todas direcciones, infligiendo 1d8 puntos de daño +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +25) a los enemigos vivos próximos.

Como otros conjuro de *infligir*, *infligir heridas leves en grupo* cura a los muertos vivientes dentro de su área, en lugar de causarles daño. Un clérigo capaz de lanzar espontáneamente conjuros de *infligir* puede también lanzar espontáneamente conjuros de *infligir en grupo*.

Infligir heridas menores

Nigromancia

Nivel: Clr 0

Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo en que inflige 1 punto de daño y en que una salvación de Voluntad niega el daño, en lugar de reducirlo a la mitad.

Infligir heridas moderadas

Nigromancia

Nivel: Clr 2

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo en que inflige 2d8 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máximo de +10).

Infligir heridas moderadas en grupo

Nigromancia

Nivel: Clr 6

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo en que inflige 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +30).

Inmovilizar animal

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Animal 2, Drd 2, Exp 2

Componentes: V, S

Objetivo: un animal

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo en que afecta a un animal en lugar de a un humanoide.

Inmovilizar monstruo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 4, Ley 6, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M/FD

Objetivo: una criatura viva

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo en que afecta a cualquier criatura viva que falle su salvación de Voluntad.

Componente material arcano: una barra o cetro de metal duro, incluso del tamaño de un clavo sencillo.

Inmovilizar monstruo en grupo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Hch/Mag 9

Objetivos: una o más criaturas; dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' de distancia

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo en que afecta a varias criaturas e inmoviliza a cualquier criatura viva que falle su salvación de Voluntad.

Inmovilizar persona

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura humanoide
Duración: 1 asalto/nivel (D); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

El receptor se queda paralizado y se detiene allá donde esté. Será consciente de lo que pase a su alrededor y podrá respirar con normalidad, pero no podrá llevar a cabo ninguna acción física, ni siquiera hablar. Cada asalto en su turno, el objetivo puede intentar un nuevo TS para romper el efecto (esta es una acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad).

Las criaturas aladas que sean inmovilizadas por este conjuro no podrán batir sus alas y caerán. Las que estén en un líquido no podrán nadar y por tanto, si sólo respiran aire, podrían ahogarse.

Foco arcano: un fragmento de hierro, recto y pequeño.

Inmovilizar persona en grupo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hch/Mag 7
Objetivos: una o más criaturas humanoides; dos cualesquiera no pueden estar a más de 30' de distancia

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo en lo que se señala arriba.

Inmunidad a conjuros

Abjuración
Nivel: Clr 4, Fuerza 4, Protección 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura custodiada se vuelve inmune a los efectos de un conjuro concreto por cada 4 niveles que poseas. Tales conjuros han de ser de nivel 4.º o inferior. La criatura custodiada poseerá una RC efectiva que no podrá ser superada por ese conjuro o conjuros. Naturalmente, este sortilegio no protegerá a la criatura contra aquellos conjuros en los que no se aplique la RC. Este efecto protege contra los conjuros, los efectos sortílegos de los objetos mágicos y las aptitudes sortílegas innatas de las criaturas, pero no contra las aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, como las armas de aliento o los ataques de mirada. El conjuro sólo protege contra conjuros concretos, no contra dominios, escuelas de magia ni grupos de conjuros que posean efectos similares. Por tanto, una criatura que posea protección contra el *rayo relampagueante* seguirá siendo vulnerable al *contacto electrizante* o el *relámpago zigzagueante*.

Una criatura sólo puede tener activo un sortilegio de *inmunidad a conjuros* o *inmunidad a conjuros mayor* en un momento dado.

Inmunidad a conjuros mayor

Abjuración
Nivel: Clr 8

Este conjuro funciona como *inmunidad a conjuros*, salvo en que la inmunidad se aplica a conjuros de nivel 8.º o inferior.

Una criatura sólo puede tener activo un sortilegio de *inmunidad a conjuros* o *inmunidad a conjuros mayor* en un momento dado.

Instante de presciencia

Adivinación
Nivel: Hch/Mag 8, Suerte 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel o hasta que sea descargado

Este conjuro te proporciona un poderoso sexto sentido referido sólo a ti. Una vez durante la duración del conjuro, puedes decidir utilizar este efecto. El conjuro te proporciona un bonificador introspectivo igual a tu nivel de lanzador (máximo +25) en una única tirada de ataque, prueba enfrentada de habilidad o característica, o TS. De modo alternativo, puedes aplicar el bonificador introspectivo a tu CA contra un único ataque (incluso estando desprevenido). Activar el efecto no requiere una acción; puedes hacerlo incluso en el turno de otro personaje, si es necesario. Debes elegir si utilizas el *instante de presciencia* antes de realizar la tirada que modifique. Una vez se ha utilizado, el conjuro termina.

No puedes tener más de un *momento de presciencia* activo sobre ti al mismo tiempo.

Integrar

Transmutación
Nivel: Clr 2
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un objeto de hasta 10' cúb./nivel

Este conjuro funciona como *remendar*, pero repara por completo un objeto hecho de cualquier sustancia, aunque esté roto por varios sitios, y lo dota de la misma resistencia que tendría si fuera nuevo. El sortilegio no restablece las aptitudes mágicas de un objeto mágico roto al que reconstruya, y no sirve para arreglar varitas, bastones ni cetros mágicos. El conjuro tampoco sirve para arreglar los objetos que hayan sido deformados, quemados, desintegrados, reducidos a polvo, fundidos o vaporizados, y tampoco afecta a criaturas (ni siquiera a constructos).

Interdicción

Abjuración
Nivel: Clr 6
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 6 asaltos
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: un cubo de 60'/nivel (Mo)
Duración: permanente
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Interdicción sella un área contra todo viaje planario hacia su interior o hacia su exterior. Esto incluye los conjuros de teleportación (como *puerta dimensional* o *teleportar*), *desplazamiento de plano*, el viaje astral, el viaje etéreo, y todos los conjuros de convocar. Estos efectos simplemente fallan de manera automática.

Además, causa daño a las criaturas que entren en la zona y que tengan un alineamiento diferente al tuyo. El efecto sobre las criaturas que intenten entrar en el área custodiada depende la relación que tenga su alineamiento con el tuyo (consulta más adelante). Una criatura que ya esté dentro del área cuando el conjuro sea lanzado no recibe daño salvo que salga y vuelva a entrar, en cuyo caso resultará afectada del modo normal.

Mismo alineamiento: sin efecto. La criatura puede entrar con total libertad (aunque no por medio del viaje planario).

Alineamiento diferente respecto al bien/mal o a la ley/caos: la criatura sufre 6d6 puntos de daño. Un TS de Voluntad con éxito negará el daño, y la RC se aplicará con normalidad.

Alineamiento diferente respecto tanto al bien/mal como a la ley/caos: la criatura sufre 12d6 puntos de daño Un TS de Voluntad con éxito negará el daño, y la RC se aplicará con normalidad.

A elección tuya, la abjuración puede incluir una contraseña, en cuyo caso las criaturas de alineamiento diferente al tuyo pueden evitar el daño, pronunciándola al entrar en el área. Debes elegir esta opción (y la contraseña) en el momento del lanzamiento.

Disipar magia no disipa una *interdicción*, a no ser que el nivel de quien lo intente sea igual o superior a tu nivel de lanzador.

No puedes tener varios efectos de *interdicción* solapados. En ese caso, el efecto más reciente se detiene en los límites del efecto más antiguo.

Componentes materiales: agua bendita (rociada) y un raro incienso que costarán, como mínimo, 1.500 po, y 1.500 po más por cada cubo de 60' de lado. Si quieres incluir una contraseña, tendrás que quemar más incienso raro por un valor mínimo de 1.000 po y 1.000 po más por cubo de 60' de lado.

Intermitencia

Transmutación
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Al igual que un perro intermitente (consulta el *Manual de monstruos*), podrás moverte entre el plano Material y el Etéreo. A ojos de los demás, parecerás estar "parpadeando", apareciendo y desapareciendo de la realidad rápidamente y al azar.

La *intermitencia* tiene dos efectos:

Los ataques físicos tendrán un 50% de posibilidad de fallo y la dote Lucha a ciegas no servirá de nada contra ello, ya que el personaje afectado es etéreo, no meramente invisible. Si el atacante es capaz de golpear a las criaturas etéreas o incorporales, la posibilidad de fallo será solamente de 20% (por ocultación). Si el atacante puede ver a las criaturas invisibles, la posibilidad de fallo también quedaría reducida a 20%. Si el atacante puede tanto ver como atacar a las criaturas etéreas, no sufre penalizador. Así mismo, tus propios ataques tendrán un 20% de posibilidad de fallo cuando estés intermitente, pues habrá momentos en que te volverás etéreo justo cuando vayas a golpear.

Los conjuros dirigidos contra un solo objetivo tendrán un 50% de posibilidad de fallo mientras estés intermitente, a no ser que tu atacante pueda dirigirlo contra criaturas invisibles y etéreas. Tus propios conjuros tendrán un 20% de activarse cuando estés en forma etérea, situación en la que, generalmente, no afectarán al plano Material.

Mientras estés *intermitente*, sólo sufrirás la mitad del daño infligido por los ataques de área (o el daño completo de aquellos que lleguen también al plano Etéreo). Atacarás como si fueras una criatura invisible (+2 al ataque), negando a tu víctima el bonificador de Destreza a la CA. Sólo sufrirás la mitad del daño de las caídas, pues sólo caerás cuando seas material.

Mientras estés *intermitente*, podrás atravesar los objetos sólidos (aunque no podrás ver a través de ellos). Por cada 5' de material sólido que atravieses, habrá un 50% de posibilidades de que te vuelvas material. Si esto se produce, eres apartado hasta el espacio vacío más próximo y recibes 1d6 puntos de daño por cada 5' que seas desplazado de este modo. Sólo podrás moverte a 3/4 de tu velocidad, ya que en el plano Etéreo el movimiento queda reducido a la mitad, y, mientras dure el conjuro, pasarás la mitad del tiempo allí y la otra mitad siendo material.

Como pasas más o menos la mitad del tiempo en el plano Etéreo, podrás ver e incluso atacar a las criaturas etéreas. Tu interacción con ellas será prácticamente la misma que con las criaturas materiales. Por ejemplo, tus conjuros contra criaturas etéreas tendrán un 20% de activarse justo cuando seas material, desperdiciándose sus efectos.

Las criaturas etéreas son invisibles e incorporales, y pueden moverse en cualquier dirección, incluso hacia arriba o hacia abajo. Como criatura incorporal, podrás moverte a través de los objetos sólidos, incluyendo las criaturas vivas. Una criatura etérea puede ver y oír lo que sucede en el plano Material, aunque todo le parecerá gris e irreal. La vista y el oído de lo que suceda en el plano Material quedarán limitados a 60'. Los efectos de fuerza (como *proyectil mágico* y *muro de fuerza*) y las abjuraciones te afectarán normalmente. Sus efectos se extenderán desde el plano Material hasta el Etéreo, pero no a la inversa. Una criatura etérea no puede atacar a enemigos materiales, y los conjuros que lances siendo etéreo sólo afectarán a otras criaturas etéreas. Ciertas criaturas u objetos materiales disponen de ataques y efectos que afectan al plano Etéreo (como el ataque de mirada del basilisco). Trata a las demás criaturas y objetos etéreos como si fueran materiales.

Invertir gravedad

Transmutación
Nivel: Drd 8, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: hasta un cubo de 10'/2 niveles (Mo)
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro invierte la gravedad en su área de efecto, haciendo que todos los objetos sueltos y las criaturas "caigan" hacia arriba y lleguen al límite del área en un asalto. Si en ese recorrido hubiera un objeto sólido (como un techo), los objetos y criaturas se golpearán contra él igual que si se tratara de una caída normal. Si un objeto o criatura llega al límite del área sin golpear contra nada, se quedará allí sin más, oscilando levemente hasta que termine el conjuro. Al expirar la duración del conjuro, los objetos y criaturas afectados caerán hacia abajo.

Suponiendo que tengan algo donde agarrarse, las criaturas atrapadas en el área podrán realizar un TS de Reflejos para sujetarse antes de surtir efecto el conjuro. Los receptores capaces de volar o levitar podrán evitar la caída.

Componentes materiales arcanos: magnetita y limaduras de hierro.

Invisibilidad

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2, Superchería 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal o toque
Objetivo: tú o una criatura u objeto que no pese más de 100 lb/nivel
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo) o sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto tocado desaparece de la vista, incluso ante aquellos que dispongan de visión en la oscuridad. Si el receptor es una criatura que llevara equipo, éste desaparecerá también. Si lanzas el conjuro sobre otra criatura, ni tú ni tus aliados podréis ver al receptor, a no ser que normalmente podáis ver las cosas invisibles o dispongáis de magia que os lo permita.

Los objetos que se le caigan al receptor o sean soltados por éste se volverán visibles; los objetos que coja con la mano desaparecerán, siempre y cuando el receptor los meta bajo la ropa que lleve puesta o dentro de una bolsa que porte. Sin embargo, la luz no se volverá invisible jamás, aunque una fuente de luz sí podría hacerlo (por tanto, el efecto sería el de una luz sin fuente visible). Todo fragmento de un objeto portado por el receptor que se extienda a más de 10' de él (como, por ejemplo, una cuerda que lleve atada) se volverá visible.

Ni qué decir tiene que el receptor no queda *silenciado* mágicamente y que ciertas condiciones pueden permitir que sea detectado (como, por ejemplo, que pisara un charco al caminar). El conjuro termina en cuanto el receptor ataque a una criatura. En lo que se refiere a este sortilegio, "atacar" incluye todo conjuro dirigido contra un oponente o en cuya área o efecto esté incluido un oponente (el punto de vista del personaje *invisible* será el que determine qué es un enemigo y qué no lo es). Las acciones dirigidas contra objetos no atendidos no romperán el conjuro. Hacer daño de forma indirecta no se considera un ataque. Por tanto, una criatura invisible podría abrir puertas, hablar, comer, subir escaleras, convocar monstruos y hacer que ataquen, cortar las cuerdas de sujeción de un puente mientras los enemigos están sobre él, disparar trampas a distancia, abrir rastrillos para dejar libres a unos perros guardianes, etc, etc. No obstante, el receptor se volverá visible junto a todo su equipo en cuanto efectúe un ataque. Ten en cuenta que, a efectos de este conjuro, los sortilegios como *bendecir*, que afecten específicamente a tus aliados pero no a tus enemigos, no serán considerados ataques aunque haya oponentes dentro de su área.

Consulta la tabla 8–5: modificadores a la tirada de ataque, y la tabla 8–6: modificadores a la CA, en la pág. 151, para encontrar los efectos de la invisibilidad en el combate.

Invisibilidad puede ser hecho permanente (sólo en objetos) con un conjuro de *permanencia*.

Componentes materiales arcanos: una pestaña mezclada con un poco de goma arábiga.

Invisibilidad en grupo

Ilusión (engaño)
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivos: cualquier cantidad de criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 180'

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo en que el efecto se mueve con los miembros del grupo y se rompe en cuanto alguno de ellos efectúa un ataque. Los afectados no podrán verse unos a otros. El efecto se romperá para todo individuo que se aleje más de 180' de cualquiera de sus compañeros (si sólo hubiera dos individuos afectados, el que se estuviera alejando del otro sería quien perdiese la invisibilidad; si ambos estuvieran alejándose el uno del otro, los dos se volverían visibles en cuanto la distancia que los separase fuera superior a 180').

Componentes materiales: una pestaña mezclada con un poco de goma arábiga.

Invisibilidad mayor

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S
Objetivo: tú o un criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo en que el conjuro no finaliza si el receptor realiza un ataque.

Ira del orden

Evocación [legal]
Nivel: Ley 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: criaturas no legales en una explosión que ocupa un cubo de 30' de lado
Duración: instantánea (1 asalto); ver texto
Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Te permite castigar a tus enemigos canalizando poder legal, que adopta la forma de una rejilla tridimensional hecha de energía. Sólo las criaturas caóticas y neutrales (que no sean legales) pueden resultar dañadas por este conjuro.

El sortilegio inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas caóticas (o 1d6 puntos por nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos caóticos) y las atonta durante 1 asalto. Un TS de Reflejos con éxito reducirá el daño sufrido a la mitad y negará el efecto de atontamiento.

El sortilegio sólo infligirá la mitad de daño a las criaturas que no sean caóticas ni legales y no las atontará. Además, éstas podrán volver a reducir el daño a la mitad (sufriendo una cuarta parte del resultado de los dados) teniendo éxito en un TS de Reflejos.

Jaula de fuerza

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: jaula (cubo de 20' de lado) o celda sin aberturas (cubo de 10' de lado)
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este poderoso conjuro crea una prisión invisible, cúbica e inmóvil, provista de barrotes o sólidos muros de fuerza (según elijas).

Las criaturas que estén dentro del área serán atrapadas y retenidas, a no ser que su gran tamaño les impida caber dentro, en cuyo caso el conjuro falla automáticamente. El teletransporte y otras formas de viaje astral permitirán escapar de la jaula, pero los muros o barrotes de fuerza se extienden hasta el plano Etéreo, lo cual impide huir a través de él.

Al igual que *muro de fuerza*, la *jaula de fuerza* es resistente a *disipar magia*; sin embargo, es vulnerable al conjuro de *desintegrar* y puede ser destruida mediante una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación*.

Celda sin aberturas: esta celda es un cubo de 10' de lado del que es imposible entrar o salir. Sus seis lados están formados por sólidos muros de fuerza.

Jaula con barrotes: esta jaula es un cubo de 20' de lado con bandas de fuerza (similares a un conjuro de *muro de fuerza*) haciendo las veces de barrotes. Las bandas tienen media pulgada de anchura y están separadas unas de otras por espacios de otra media pulgada. Cualquier criatura capaz de pasar a través de estos pequeños espacios puede escapar; las demás están confinadas en su interior. No puedes atacar a una criatura en el interior de una jaula con barrotes con un arma salvo que esta puede caber por los huecos. Incluso en este caso (incluyendo flechas y ataques a distancia similares), una criatura en el interior de la jaula contará con cobertura. Todos los conjuros y armas de aliento pueden atravesar perfectamente los espacios entre los barrotes.

Componente material: polvo de rubí por valor de 1.500 po, que se lanza al aire y desaparece cuando lanzas el conjuro.

Laberinto

Conjuración (teleportación)
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite desterrar al objetivo a un laberinto extradimensional de planos de fuerza. Cada asalto durante su turno, el objetivo puede intentar una prueba de Inteligencia a CD 20 para escapar del laberinto como acción de asalto completo. Si el receptor no logra escapar, el laberinto desaparecería al cabo de 10 minutos, obligándolo a salir. Al abandonar o dejar el *laberinto*, el receptor aparece justo donde estuviera en el momento de ejecutarse el sortilegio. Si en ese punto hay ahora un objeto sólido, el receptor aparecerá lo más cerca posible del punto en que estuviera.

Los conjuros y aptitudes que trasladan a una criatura de un plano a otro, como *teleportar* y *puerta dimensional*, no ayudarán al receptor a librarse de un conjuro de *laberinto* (aunque uno de *desplazamiento de plano* le permitirá salir al plano indicado en tal conjuro). Los minotauros no resultan afectados por este sortilegio.

Labia

Transmutación
Nivel: Brd 3
Componentes: S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel (D)

Tu habla se vuelve fluida y más creíble. Obtienes un bonificador +30 en las pruebas de Engañar realizadas para convencer a otro de que tus palabras son ciertas (este bonificador no se aplica a otros usos de la habilidad de Engañar, como fintar en combate, crear una diversión para esconderse o comunicar un mensaje oculto mediante germanía).

Si se intenta contra ti una adivinación que detectaría tus mentiras o te obligaría a decir la verdad (como *discernir mentiras* o *zona de verdad*), el lanzador de la adivinación debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + su nivel de lanzador) contra una CD de 15 + tu nivel de lanzador para tener éxito. El fallo implica que la adivinación no detecta tus mentiras o no te obliga a decir sólo la verdad.

Lamento de la banshee

Nigromancia [muerte, sónico]
Nivel: Hcr/Mag 9, Muerte 9
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: una criatura viva/nivel en una expansión de 40' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Emites un terrible alarido que mata a las criaturas que lo oigan (excepto a ti mismo). Los receptores que se encuentren más cerca del punto de origen serán los primeros en resultar afectados.

Lanzar maldición

Transmutación
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Lanzas una maldición sobre el objetivo. Elige uno de los tres efectos siguientes.

- Reducción efectiva de –6 en una puntuación de característica (mínimo 1).
- Penalizador –4 en las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad y característica.
- Cada turno, la víctima tendrá un 50% de posibilidades de actuar con normalidad; de lo contrario, no llevará a cabo acción alguna.

También puedes inventar una maldición, pero ésta no debería ser más poderosa que las citadas anteriormente y el DM será quien tenga la última palabra en cuanto a sus efectos.

La *maldición* lanzada por este conjuro no puede ser disipada, pero puede eliminarse mediante los conjuros de *deseo, deseo limitado, milagro, quitar maldición* y *romper encantamiento*.

Lanzar maldición contrarresta el sortilegio de *quitar maldición*.

Leer magia

Universal
Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0, Exp 1, Pld 1

Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel

Mediante este conjuro podrás descifrar las inscripciones mágicas de los objetos (libros, rollos de pergamino, armas, etc.) que, de lo contrario, resultarían ininteligibles. Por lo general, esta lectura no invocará la magia contenida en el escrito, aunque sí podría hacerlo en el caso de un rollo de pergamino maldito. Es más, una vez hayas ejecutado el sortilegio y leído la inscripción mágica, podrás volver a leer ese texto posteriormente sin necesidad de lanzar de nuevo *leer magia*. Puedes leer al ritmo de una página (250 palabras) por minuto. El conjuro te permite identificar un *glifo custodio* teniendo éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 13), un *glifo custodio mayor* con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 16), o un *símbolo* mediante una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel del conjuro).

Leer magia puede ser hecho permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Foco: un cristal transparente o un mineral con forma de prisma.

Lentificar veneno

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 2, Clr 2, Drd 2, Exp 1, Pld 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor se vuelve temporalmente inmune al veneno. Ningún veneno en su organismo o al que se vea expuesto logrará afectarle mientras dure el conjuro. *Lentificar veneno* no cura el daño infligido por un veneno antes de surtir efecto el conjuro.

Levitar

Transmutación
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal o corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: tú o un objeto o criatura voluntaria (con un peso máximo de 100 lb/nivel)
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite desplazar tu cuerpo, el de otra criatura o un objeto hacia arriba y hacia abajo según tus deseos. La criatura debe estar dispuesta a que la hagan levitar, y el objeto debe estar desatendido o ser poseído por una criatura que acceda voluntariamente a su manipulación. Puedes dirigir mentalmente al receptor para que suba o baje a una velocidad máxima de 20' por asalto (lo cual es una acción de movimiento). El efecto no permite desplazarlo horizontalmente, aunque una criatura afectada podría agarrarse, por ejemplo, a la cara de un acantilado, o impulsarse con el techo para moverse lateralmente (generalmente, a la mitad de su velocidad base).

Una criatura que ataque mientras esté *levitando*, ya sea con un arma de cuerpo a cuerpo o a distancia, encontrará su posición cada vez más inestable; la tirada del primer ataque sufrirá un penalizador −1, la del segundo un −2, etc., hasta un penalizador máximo de −5. Si emplea un asalto completo en estabilizarse, la criatura puede empezar de nuevo con un penalizador −1.

Foco: un pequeño lazo de cuero o un fragmento de alambre de oro doblado en forma de copa con un largo astil en un extremo.

Libertad

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles) o ver texto
Objetivo: una criatura
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

El receptor quedará libre de todo conjuro o efecto que restrinja su movimiento, incluyendo aturdimiento, *cautiverio*, *dormir*, *enmarañar*, *estasis temporal*, inmovilizar, *laberinto*, *ligadura*, parálisis, *petrificación*, presa, *ralentizar*, y *telaraña*. Para liberar a alguien de un *cautiverio* o *laberinto*, debes saber su nombre e historia, y aparte ejecutar el sortilegio en el lugar donde fue encerrado o desterrado al *laberinto*.

Libertad de movimiento

Abjuración
Nivel: Brd 4, Clr 4, Drd 4, Exp 4, Suerte 4
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal o toque
Objetivo: tú o una criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este efecto permite (a ti o a una criatura tocada) moverse y atacar con normalidad mientras dure el conjuro, incluso bajo la influencia de magia que suela impedir el movimiento, como los conjuros de *bruma sólida*, la *parálisis*, *ralentizar* y *telaraña*. El objetivo tiene éxito automáticamente en cualquier prueba de presa para resistir un intento de presa, así como en las pruebas de presa o Escapismo realizadas para escapar de una presa o una sujeción.

El sortilegio también permite al personaje moverse y atacar normalmente estando bajo el agua, incluso con armas cortantes como hachas y espadas, o contundentes, como mazas, martillos y manguales, siempre y cuando sean blandidas con la mano y no arrojadas. Sin embargo, el conjuro de *libertad de movimiento* no permite respirar bajo el agua.

Componente material: una correa de cuero, atada alrededor del brazo o una extremidad similar.

Ligadura

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: un minuto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: ver texto (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro de *ligadura* crea una forma de retener a una criatura. La víctima sólo tendrá derecho al TS inicial si sus DG equivalen, como mínimo, a la mitad de tu nivel de lanzador.

Un máximo de seis ayudantes pueden colaborar contigo en este conjuro. Por cada ayudante que lance una *sugestión*, tu nivel de lanzador aumentará en +1 al ejecutar este conjuro. Por cada ayudante que lance *dominar animal*, *dominar persona* o *dominar monstruo*, tu nivel efectivo aumentará en una cantidad equivalente a 1/3 del nivel del ayudante (siempre y cuando la víctima pueda convertirse en receptor del conjuro lanzado por este último). Como los conjuros de los ayudantes se lanzan con el único propósito de mejorar tu nivel de lanzador del conjuro de *ligadura*, las salvaciones y resistencia a conjuros contra ellos son irrelevantes. Tu nivel de lanzador determinará si la víctima tiene derecho al TS inicial de Voluntad y cuánto durará la *ligadura*. Todas las *ligaduras* pueden disiparse.

Sin importar qué versión de la *ligadura* ejecutes, podrás especificar las condiciones desencadenantes que pondrán fin al conjuro y dejarán libre a la criatura en el momento en que tengan lugar. Éstas pueden ser tan sencillas o complicadas como desees, aunque el DM debe estar de acuerdo en que son razonables y en que existen posibilidades de que tengan lugar. Las condiciones pueden estar basadas en el nombre, identidad o alineamiento de la criatura, o en cualquier otra cosa, siempre que sea algo basado en acciones o cualidades observables. Las cosas intangibles, como el nivel, la clase, los DG o los puntos de golpe no sirven para esto. Por ejemplo, la víctima de una *ligadura* podría ser liberada cuando se le acercara una criatura legal buena, pero no cuando se aproximara a ella un paladín. Una vez que se lance el conjuro, las condiciones desencadenantes no podrán ser cambiadas. Imponer una condición o condiciones a la liberación aumenta en +2 la CD de la salvación (suponiendo que ésta pueda llevarse a cabo para ese caso concreto).

En el caso de las tres primeras versiones del conjuro (las que tienen duraciones limitadas), puedes lanzar nuevos conjuros de *ligadura* para prolongar tales efectos (las duraciones de ambos sortilegios se solaparían). Si hicieras eso, la víctima tendrá derecho a realizar un TS al finalizar la duración del primer conjuro, incluso aunque tu

nivel de lanzador sea lo bastante elevado como para no permitir un TS inicial. Si la criatura logra salvarse, se romperán todos los conjuros de ligadura que se hayan lanzado contra ella.

El conjuro de *ligadura* tiene seis versiones. Elige una de las siguientes cuando lances el conjuro:

Encadenamiento: el receptor queda confinado en un lugar dotado de un conjuro de *antipatía* que afecta a todas las criaturas que se le acerquen, excepto a ti mismo. La duración es de un año por nivel de lanzador. El receptor de esta forma de *ligadura* quedará confinado en el lugar en que se le haya lanzado el sortilegio.

Sopor: infunde en el receptor un sueño comatoso que dura un año por nivel de lanzador. La víctima no necesitará comer ni beber mientras esté presa de este sueño y tampoco envejecerá. Esta forma de *ligadura* resulta más difícil de lanzar que el encadenamiento, lo cual permite resistirse a ella con mayor facilidad. La CD de la salvación contra este conjuro se reduce en 1.

Sopor encadenado: una combinación de *encadenamiento* y *sopor* que dura hasta un mes por nivel de lanzador. Esta versión reduce en 2 la CD de la salvación.

Prisión de confinamiento: el receptor es transportado o llevado por algún otro método hasta un lugar de espacio limitado (como un laberinto) del que no podrá salir bajo ningún concepto. Esta versión del conjuro es permanente, y reduce en 3 la CD de la salvación.

Metamorfosis: el cuerpo del receptor adopta forma gaseosa, a excepción de su cabeza o rostro. La víctima será confinada en un tarro u otro recipiente, sin que ello suponga peligro alguno para ella; el recipiente puede ser transparente o no, según prefieras. La criatura será consciente de su entorno y podrá hablar, pero no podrá abandonar el recipiente, atacar ni usar ninguno de sus poderes o aptitudes. Esta *ligadura* es permanente. El receptor no necesitará respirar, comer ni beber mientras esté *metamorfoseado*; tampoco envejecerá. Esta versión del conjuro reduce en 4 la CD de la salvación.

Contención mínima: el receptor queda reducido a una altura de una pulgada o incluso menos y encerrado en un tarro, gema u otro objeto similar. Esta *ligadura* es permanente. El receptor no necesitará respirar, comer ni beber mientras esté *contenido* en su prisión; tampoco envejecerá. Esta versión del conjuro reduce en 4 la CD de la salvación.

No puedes disipar un conjuro de *ligadura* con *disipar magia* o un efecto similar, aunque un *campo antimagia* o una *disyunción de Mordenkainen* le afectan de forma normal. Una criatura extraplanaria afectada por una *ligadura* no puede ser devuelta a su plano natal por un *exorcismo*, *destierro* u otro efecto similar.

Componentes: los componentes de una *ligadura* varían según la versión del conjuro que se ejecute, pero siempre incluyen la pronunciación de un cántico continuo leído en un rollo de pergamino o la página de un libro que incluya el sortilegio, gestos somáticos, y materiales apropiados para la versión empleada. Entre éstos se incluyen cosas como cadenas en miniatura hechas de metales especiales (como plata para los licántropos, hierro frío para los demonios, etc.), las más raras hierbas soporíferas (para las ligaduras de *sopor*), una jarra del más fino cristal, etc.

Además de los objetos fabricados específicamente para el tipo concreto de *ligadura* (con un coste de 500 po), el conjuro requiere la utilización de ópalos por un valor mínimo de 500 po por DG de la víctima y un dibujo en vitela o bien una estatuilla tallada de la víctima a encerrar.

Ligadura de los planos

Conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura de los planos menor*]
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Objetivos: hasta tres elementales o ajenos convocados, para un total de hasta 12 DG, dos cualesquiera no podrán distar más de 30' cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona igual que *ligadura de los planos menor*, salvo en que llamar a una sola criatura de hasta 12 DG, o a varias de ellas, cuyo total de DG no supere los 12. Cada criatura podrá realizar su TS, tendrá derecho a llevar a cabo sus propios intentos de huida y deberá ser persuadida individualmente para que te ayude.

Ligadura de los planos mayor

Conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura de los planos menor*]
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S
Objetivos: hasta tres elementales o ajenos convocados, para un total de hasta 18 DG, dos cualesquiera no podrán distar más de 30' cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona como *ligadura de los planos menor*, pero llama a una sola criatura de hasta 18 DG o a varias del mismo tipo cuyo total de DG no supere los 18. Cada criatura tendrá derecho a realizar un TS, llevará a cabo intentos independientes de huida y deberá ser convencida por separado para que te preste ayuda.

Ligadura de los planos menor

Conjuración (llamada) [ver texto]
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles); ver texto
Objetivo: un elemental o ajeno de hasta 6 DG
Duración: instantánea
Tiro de salvación: voluntad niega
Resistencia a conjuros: no y sí; ver texto

Lanzar este conjuro es un acto peligroso, pues implica atraer a una criatura de otro plano hasta una trampa, especialmente preparada, que debe hallarse dentro del alcance del sortilegio. La criatura llamada quedará inmovilizada en la trampa hasta que acceda a realizar un servicio a cambio de su libertad.

Para crear la trampa, debes usar un conjuro de *círculo mágico*, orientado hacia dentro. El tipo de criatura a ligar debe ser conocido y especificado por ti; si quieres llamar a un individuo específico, deberás utilizar el nombre propio de este al ejecutar el sortilegio.

La criatura objetivo podrá realizar un TS de Voluntad. Si éste tiene éxito, la víctima logrará resistirse al conjuro; si el tiro falla, la criatura será atraída de inmediato hasta la trampa (la resistencia a conjuros no impedirá que sea llamada). La criatura podrá escapar del interior de la trampa si tiene éxito en una tirada de RC, por medio del viaje entre planos o con una prueba con éxito de Carisma (CD 15 + 1/2 de tu nivel de lanzador + tu modificador de Carisma). Puede tratar de emplear cada método una vez al día. Si logra liberarse, podrá huir o atacarte. Un *ancla dimensional* lanzada sobre la criatura impedirá que pueda huir recurriendo al viaje interdimensional. Además, podrás usar un diagrama de llamada (consulta *círculo mágico contra el mal*, en la pág. 212) para hacer la trampa más segura.

Si la criatura no logra liberarse de la trampa, puedes mantenerla ligada todo el tiempo que quieras. Puedes intentar obligar a la criatura a llevar a cabo un servicio describiendo lo que quieres y, quizás, ofreciéndole una recompensa a cambio. Para ello, deberás realizar una prueba de Carisma enfrentada a la prueba de Carisma de la criatura, encargándose el DM de asignar a la tuya un bonificador de entre 0 y +6, basado en el servicio exigido y la recompensa ofrecida. Si la criatura vence en la prueba enfrentada, se niega a llevar a cabo el servicio. Cada 24 horas podrás proponer nuevos servicios, sobornos, etc., o probar de nuevo con los antiguos. Este proceso podrá repetirse hasta que la criatura prometa servirte, hasta que consiga escapar o hasta que decidas librarte de ella por medio de algún otro sortilegio. Las criaturas ligadas no aceptarán bajo ningún concepto una exigencia que no pueda cumplirse o no sea razonable. Si obtienes un 1 en la prueba de Carisma, la criatura quedará libre de la ligadura y podrá escapar o atacarte.

Una vez llevado a cabo el servicio exigido, la criatura no tendrá más que informarte para ser devuelta de inmediato al lugar del que hubiera venido (aunque podría buscar venganza más adelante). Si las instrucciones implican una tarea ambigua que el receptor no puede llevar a término por sus propios medios (como "Espera aquí" o "Defiende este lugar de cualquier ataque"), el conjuro permanece activo durante un periodo máximo de 1 día por nivel de lanzador, y la criatura obtendrá una posibilidad inmediata de liberarse. Nótese que un receptor inteligente podrá tergiversar ciertas instrucciones.

Cuando se lanza un conjuro de llamada para traer a criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas, éste se convierte en un sortilegio de ese tipo en cuestión. Es decir, que una *ligadura de los planos menor* será un conjuro de agua cuando lo utilices para llamar a un elemental de ese mismo elemento.

Ligadura del alma

Nigromancia
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9

Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un cadáver
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Te permite extraer el alma de un muerto reciente, encerrándola dentro de un zafiro negro. El cuerpo no puede llevar muerto más de 1 asalto por nivel de lanzador. Una vez atrapada en la gema, el alma no podrá volver a la vida mediante los conjuros de *clonar, revivir a los muertos, reencarnar*, resurrección y *resurrección verdadera*, ni siquiera mediante un *milagro* o un *deseo*. Sólo la destrucción de la gema en sí o la disipación del conjuro sobre ella liberarán el alma encerrada (que, hecho eso, seguirá estando muerta).

Foco: un zafiro negro por valor de al menos 1.000 po por DG poseído por la criatura cuya alma vaya a ser encerrada. Si la piedra no es lo bastante valiosa, se romperá nada más intentarse la ligadura (aunque los personajes no tengan concepto del nivel ni los DG como tales, sí que podrán hacer averiguaciones para saber el valor que ha de tener una gema para encerrar a alguien; sin embargo, recuerda que tal valor podría cambiar con el paso del tiempo al evolucionar los personajes).

Llama continua

Evocación [luz]
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Efecto: llama ilusoria sin calor
Duración: permanente
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Una llama, de brillo equivalente al de una antorcha, surgirá del objeto que toques. El efecto parecerá real, pero no despedirá calor ni necesitará oxígeno. La llama podrá ser cubierta y escondida, pero resultará imposible apagarla.

Los conjuros de luz contrarrestan y disipan conjuros de oscuridad de un nivel igual o inferior.

Componente material: tendrás que espolvorear rubí pulverizado (por valor de 50 po) sobre el objeto que haya de portar la llama.

Llamar a la tormenta de relámpagos

Evocación [electricidad]
Nivel: Drd 5
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Este conjuro funciona como *llamar al relámpago*, salvo en que cada relámpago inflige 5d6 puntos de daño por electricidad (o 5d10 si es creado en una zona tormentosa), y puedes llamar hasta a un máximo de 15 rayos.

Llamar al relámpago

Evocación [electricidad]
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: una o más líneas de relámpago verticales de 30' de largo
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Inmediatamente después de completar el conjuro, y una vez por asalto subsiguiente, puedes llamar a un relámpago vertical de 5' de ancho y 30' de largo que inflige 3d6 puntos de daño por electricidad. El rayo desciende en un impacto vertical hacia cualquier punto que hayas elegido dentro del alcance del conjuro (medido desde tu posición en ese momento). Cualquier criatura en la casilla objetivo o en el camino del rayo es afectada.

No tienes por qué llamar a un relámpago inmediatamente, sino que puedes realizar otras acciones, incluso el lanzamiento de conjuros. Cada asalto tras el primero puedes utilizar una acción estándar (concentrarte en el conjuro) para llamar a un rayo. Puedes llamar a un total de relámpagos igual a tu nivel de lanzador (máximo 10 rayos).

Si te encuentras al aire libre y en una zona tormentosa (lluvia, nubes y viento, un clima cálido y nuboso o incluso un tornado, incluido el formado por un djinn o un elemental de aire de tamaño Grande o superior [consulta el *Manual de monstruos*]), cada rayo inflige 3d10 puntos de daño por electricidad en lugar de 3d6.

Este conjuro funciona en el interior o bajo tierra, pero no bajo el agua.

Llamarada

Evocación [luz]
Nivel: Brd 0, Drd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: explosión de luz
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este truco crea una explosión de luz brillante. Si haces que el efecto se produzca justo delante de una criatura, ésta quedará deslumbrada durante 1 minuto, salvo que supere una salvación de Fortaleza. Las criaturas sin visión o las criaturas ya deslumbradas no resultan afectadas por la *llamarada*.

Localizar criatura

Adivinación
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Duración: 10 min/nivel

Este conjuro funciona como *localizar objeto*, salvo en que el conjuro encuentra a una criatura conocida o que te resulte familiar.

Al girar lentamente, notarás en qué momento estás mirando en la dirección en que se encuentre la criatura, siempre y cuando esté dentro del alcance. También sabrás en qué dirección se mueve el objetivo, en caso de estar haciéndolo. El sortilegio puede localizar a una criatura de un tipo concreto (como un humano o un unicornio) o a un individuo particular al que conozcas. Sin embargo, no servirá para encontrar a una criatura de tipo general (como un humanoide o una bestia). Para encontrar a un tipo de criatura, tienes que haber visto a una de cerca (30' o menos) una vez como mínimo.

El agua corriente bloquea este conjuro, que no sirve para detectar objetos y puede ser engañado mediante los sortilegios de *doble engañoso, indetectabilidad* y *polimorfar*.

Componente material: un poco de pelaje de sabueso.

Localizar objeto

Adivinación
Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 2, Viaje 2
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: un círculo, centrado en ti, con un radio de 400' + 40'/nivel
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Presientes en qué dirección se encuentra un objeto que conozcas bien o del que puedas hacerte una clara imagen mental. El sortilegio puede servir para localizar indumentaria, joyas, mobiliario, herramientas, armas e incluso una escalera de mano. Puedes buscar un objeto general, como una escalera, una espada o una joya; en este caso, si hay más de uno dentro del alcance, localizarás el que esté más cerca de ti. Buscar un objeto concreto, como una joya particular, exige tener una imagen mental específica y exacta; si la imagen no es lo bastante aproximada al objeto real, el conjuro fracasará sin más. No puedes buscar un objeto concreto (como "el sello del barón Vulden") si no lo has observado antes de cerca (no mediante la adivinación).

El plomo bloquea este conjuro, que no sirve para localizar a criaturas, y puede ser engañado por el sortilegio *polimorfar cualquier cosa*.

Foco arcano: una rama con forma de horca de dos púas.

Locura

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

La criatura afectada sufre un efecto continuo de *confusión*, como el conjuro.

Quitar maldición no sirve para eliminar la *locura*, pero *deseo, deseo limitado, milagro, restablecimiento mayor* y *sanar* pueden restablecerla.

Luces danzantes

Evocación [luz]
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: hasta cuatro luces ilusorias, todas ellas en un área de 10' de radio
Duración: 1 minuto (D)
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Dependiendo de la versión por la que te inclines, creas hasta cuatro luces que podrás utilizar como linternas o antorchas (y despedirán la misma cantidad de luz que estos objetos de iluminación), hasta cuatro esferas de luz brillante (que tendrán el aspecto de fuegos fatuos) o una figura, vagamente humanoide y de brillo tenue. Las *luces danzantes* deberán mantenerse unas respecto de las otras en un área de 10' de radio, pero por lo demás podrán moverse como desees (sin necesidad de concentración): adelante o atrás, arriba o abajo, en línea recta o doblando las esquinas, etc. Las luces pueden desplazarse hasta 100' por asalto; aquellas que se separen de ti más allá del alcance máximo del conjuro desaparecerán inmediatamente.

Luces danzantes puede ser hecho permanente con *permanencia*.

Luz

Evocación [luz]
Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que un objeto brille como una antorcha, despidiendo luz brillante en un radio de 20' desde el punto que toques (y luz tenue en 20' adicionales). El efecto es inmóvil, pero puede ejecutarse sobre un objeto móvil. Una luz que sea llevada al interior de una zona de *oscuridad* mágica no funcionará.

Un conjuro de luz (uno con el descriptor 'luz') contrarresta y disipa un conjuro de oscuridad (uno con el descriptor 'oscuridad') de nivel igual o inferior.

Componente material arcano: una luciérnaga o un poco de musgo fosforescente.

Luz abrasadora

Evocación
Nivel: Clr 3, Sol 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: rayo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Concentrando el poder sagrado en forma de rayo de sol, puedes proyectar una descarga luminosa desde la palma de tu mano abierta. Para alcanzar a un oponente, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La criatura alcanzada por este rayo de luz sufrirá 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador que poseas (máximo 5d8). Los muertos vivientes sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6) o 1d8 por nivel (máximo 10d8) cuando sean especialmente vulnerables a la luz, como los vampiros. Los constructos y los objetos inanimados sufrirán solamente 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6).

Luz del día

Evocación [luz]
Nivel: Brd 3, Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3, Pld 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

El objeto tocado despedirá luz y brillará como la luz del día en un radio de 60' y dejará en penumbra otros 60' adicionales. Las criaturas que sufran penalizadores por la luz brillante también los sufrirán cuando se vean expuestos a esta luz mágica. A pesar de su nombre, este conjuro no es equivalente a la luz del día, a efectos de las criaturas que son dañadas o destruidas por la luz (como los vampiros). Si *luz del día* es lanzado sobre un objeto pequeño y colocado después dentro o debajo de una cobertura capaz de contener la luz, sus efectos quedarán bloqueados hasta retirarse tal cobertura.

Un conjuro de *luz del día* que penetre en un área afectada por una oscuridad mágica (o viceversa) será negado temporalmente, dejando tras de sí las condiciones de luz que hubiera normalmente en el lugar en que ambos efectos se hayan solapado.

Luz del día contrarresta o disipa todo conjuro de oscuridad de nivel equivalente o inferior al suyo (como *oscuridad*).

Madera férrea

Transmutación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto/lb. de sustancia final transformada
Alcance: 0'
Efecto: un objeto de *madera férrea* que pese hasta 5 lb./nivel
Duración: 1 día/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

La *madera férrea* es una sustancia mágica creada por los druidas a partir de la madera normal. Aunque el material seguirá siendo madera normal en casi todos los aspectos, la sustancia es tan fuerte, pesada y resistente al fuego como el acero. Los conjuros que afecten al metal o al hierro (como *calentar metal*) no funcionan contra la *madera férrea*. Los que afecten a la madera (como *transformar madera*) sí la afectarán, aunque no arderá. Usando este conjuro junto a *transformar madera* o una habilidad de Artesanía relacionada con la madera, podrás crear objetos de madera que funcionen igual que los de acero. Por tanto, podrás crear armaduras completas y espadas de madera igual de duraderas que sus versiones normales de acero, que los druidas podrán emplear con total libertad.

Es más, si creas solamente la mitad de *madera férrea* permitida normalmente por el conjuro, toda arma, armadura o escudo transmutado se considerará como un objeto mágico con un bonificador +1 de mejora.

Componente material: madera a la que se ha dado la forma del objeto de *madera férrea* deseado.

Magnífica mansión de Mordenkainen

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: mansión en otra dimensión, de hasta tres cubos de 10'/nivel (Mo)
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite conjurar una vivienda en otra dimensión, cuya única entrada estará situada en el plano en que hayas lanzado el conjuro. La entrada parecerá brillar tenuemente en el aire, tendrá 4' de ancho por 8' de alto y sólo podrá ser atravesada por aquellos que designes. El portal se cerrará y se volverá invisible en cuanto lo atravieses, aunque podrás abrirlo a voluntad desde el lado en que te encuentres. Cuando las criaturas designadas hayan atravesado la entrada, se encontrarán dentro de un magnífico vestíbulo que se abre a numerosas salas. La atmósfera del lugar es limpia, fresca y acogedora.

El edificio podrá tener la planta que desees, siempre dentro de los límites del efecto del conjuro. El lugar estará amueblado y tendrá comida suficiente para servir un banquete de nueve platos a tantas docenas de personas como niveles de lanzador poseas. También habrá servidumbre (hasta 2 sirvientes por nivel de lanzador), semitransparente, vestida con librea y obediente, dispuesta a atender a todo el que entre. Los sirvientes funcionan igual que el conjuro de *sirviente invisible*, pero serán visibles y podrán ir hasta cualquier lugar de la mansión.

Dado que a la mansión sólo puede accederse a través de su puerta especial, las condiciones externas no afectan al edificio, y las que se dan en su interior no llegarán al plano en que se encuentre la entrada.

Foco: una talla de marfil con forma de puerta en miniatura, un pequeño fragmento de mármol pulido y una cucharilla de plata (cada objeto cuesta 5 po).

Maldecir agua

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: frasco de agua tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro infunde energía negativa en un frasco de agua (de 1 pinta), convirtiendo su contenido en agua sacrílega. Este líquido inflige daño a los ajenos benignos, del mismo modo que el agua bendita inflige daño a los muertos vivientes y los ajenos malignos.

Componente material: 5 lb. de plata pulverizada (por valor de 25 po).

Mano aferradora de Bigby

Evocación [Fuerza]
Nivel: Fuerza 7, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, F/FD

Este conjuro funciona como la *mano interpuesta de Bigby*, pero ésta también podrá apresar al oponente que elijas. La *mano aferradora* puede realizar un ataque de presa por asalto. Su bonificador de ataque para entrar en contacto con el oponente será igual a tu nivel de lanzador + tu modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma (para magos, clérigos o hechiceros, respectivamente), +10 por la puntuación de Fuerza de la propia mano (31), –1 por ser Grande. Su prueba de presa obtendrá este mismo bonificador, aunque el hecho de ser Grande le concederá un bonificador +4 en lugar de un penalizador –1. La mano puede retener a las criaturas apresadas, pero no infligirles daño. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

La *mano aferradora* también puede embestir a un oponente como la *mano forzuda de Bigby*, pero con +16 a la prueba de Fuerza (+10 por Fuerza 31, +4 por ser Grande, y un bonificador +2 por cargar, que siempre obtiene), o interponerse como la *mano interpuesta de Bigby*.

Los clérigos que posean este conjuro cambiarán el nombre de Bigby por el de su deidad correspondiente (por ejemplo, *mano aferradora de Kord*).

Foco arcano: un guante de cuero.

Mano aplastante de Bigby

Evocación [fuerza]
Nivel: Fuerza 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M, F/FD

Este conjuro funciona como la *mano interpuesta de Bigby*, salvo en que la mano puede interponerse, empujar o aplastar al oponente que elijas.

La *mano aplastante* puede apresar a un oponente del mismo modo que la *mano aferradora de Bigby*. Su bonificador de presa es igual a tu nivel + tu modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma (para magos, clérigos o hechiceros, respectivamente), +12 por la puntuación de Fuerza de la propia mano (35), +4 por ser Grande. La mano inflige 2d6+12 de daño (letal, no no letal) en cada prueba de presa con éxito contra un oponente.

La *mano aplastante* también puede interponerse igual que la *mano interpuesta de Bigby* o embestir a un oponente como la *mano forzuda de Bigby*, pero con bonificador +18. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

Los clérigos que posean este conjuro cambiarán el nombre de Bigby por el de su correspondiente deidad (por ejemplo, *mano aplastante de San Cuthbert*).

Componente material arcano: la cáscara de un huevo.

Foco arcano: un guante de piel de serpiente.

Mano auxiliadora

Evocación
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: cinco millas
Efecto: mano fantasmal
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas la imagen fantasmal de una mano que puede ser enviada en busca de alguien hasta una distancia de 5 millas. A continuación, la mano llama a la persona buscada haciendo señas y le sirve de guía hasta ti si decide seguirla.

Cuando se lanza el conjuro, la mano aparece delante de ti. A continuación, debes especificar una persona (o criatura) dando su descripción física, que puede incluir raza, sexo y apariencia, pero no factores ambiguos como el nivel, el alineamiento o la clase. Cuando la descripción esté completa, la mano marchará en busca de un receptor que encaje con tales datos. La cantidad de tiempo que tardará en encontrar al receptor dependerá de lo lejos que éste se encuentre.

Distancia	Tiempo para localizarlo
Hasta 100'	1 asalto
1.000'	1 minuto
Una milla	10 minutos
Dos millas	1 hora
Tres millas	2 horas
Cuatro millas	3 horas
Cinco millas	4 horas

Una vez localiza al receptor, la mano le hace señas para que la siga. Si éste lo hace, la mano señalará en tu dirección y lo dirigirá por el camino más directo y viable. La mano flota 10' por delante del receptor, desplazándose en cualquier dirección a una velocidad máxima de 240' por asalto. La mano desaparecerá en cuanto haya dirigido al receptor hasta ti.

El receptor no estará obligado a seguir a la mano ni a actuar de un modo concreto ante ti. Si optase por no seguir a la mano, ésta seguirá llamándolo hasta que expire la duración del conjuro y después desaparecerá. Si el conjuro expira mientras el receptor está acercándose hasta ti, la mano desaparecerá igualmente y la criatura deberá confiar en sus propias capacidades para dar contigo.

Si en un radio de 5 millas hay más de un receptor que coincida con la descripción, la mano irá en busca del que más se ajuste a ella. Si tal criatura se niega a seguir a la mano, ésta no irá en busca de un segundo receptor.

Si, tras 4 horas de búsqueda, la mano no ha encontrado a un receptor que se ajuste a la descripción en 5 millas a la redonda, volverá hasta ti, mostrará su palma extendida (indicando que no ha encontrado a ninguna criatura) y desaparecerá.

La mano fantasmal carece de forma física y es invisible, excepto ante ti y los posibles receptores del conjuro. No puede enzarzarse en combate ni ejecutar una tarea distinta de localizar al receptor y dirigirlo hasta ti. La mano tampoco puede atravesar objetos sólidos, pero puede rezumar a través de pequeñas grietas o aberturas. Tampoco puede alejarse más de 5 millas del punto en que lances el conjuro.

Mano del mago

Transmutación
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un objeto, desatendido y no mágico, de hasta 5 lb. de peso
Duración: concentración
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Señalas un objeto con tu dedo y el conjuro te permite elevarlo y moverlo desde lejos. Usando una acción de movimiento puedes desplazarlo hasta 15' en cualquier dirección, aunque el efecto finalizará si el objeto en cuestión llega a exceder en cualquier momento el alcance del sortilegio.

Mano espectral

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: una mano espectral
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Una mano, brillante, fantasmal y hecha con tu fuerza vital, se materializa y mueve según tus deseos, permitiéndote transmitir a distancia conjuros de toque de bajo nivel. Al ejecutar el sortilegio, pierdes 1d4 puntos de golpe que recuperarás al finalizar el conjuro (incluso aunque éste sea disipado). Si la mano es destruida, no recuperarás esos puntos de golpe, pero podrás curarlos del modo normal. Mientras dure el sortilegio, podrás usar la mano para transmitir los conjuros

de toque que lances, siempre que sean de nivel 4.º o inferior. El conjuro te concede un bonificador +2 en los ataques de toque en cuerpo a cuerpo, y usar la mano de este modo contará normalmente como un ataque. La mano siempre golpea desde tu dirección, y no puede flanquear a sus objetivos, tal y como haría una auténtica criatura. Si excede el límite de alcance del conjuro o si tú dejas de dirigirla, la mano volverá hasta ti y se quedará flotando.

La mano es incorporal y, por tanto, no puede ser dañada por armas normales. Además tiene evasión mejorada (sufre la mitad de daño al fallar una salvación de Reflejos, y ningún daño en absoluto si la salvación tiene éxito), tus salvaciones base y una CA mínima de 22. Tu modificador de Inteligencia se aplicará a la CA de la mano como si se tratara de su modificador de Destreza, y ésta tendrá entre 1 y 4 puntos de golpe (la misma cantidad que hayas perdido al crearla).

Mano forzuda de Bigby

Evocación [Fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, F

Este conjuro funciona como *mano interpuesta de Bigby*, pero la *mano forzuda* persigue y empuja al oponente que designes. Considera que este ataque es una embestida con un bonificador +14 a la prueba de Fuerza (+8 por el 27 en Fuerza de la mano, +4 por ser Grande y +2 por el bonificador de carga que ésta siempre obtiene). La mano siempre se desplaza junto al oponente, empujándolo hasta cubrir toda la distancia permitida, y su velocidad no se ve limitada. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

Una criatura muy fuerte no podrá apartar la mano de su camino (pues ésta volvería a colocarse instantáneamente entre ella y tú), pero sí podría empujarla hacia ti si lograra embestirla con éxito.

Foco: un guante resistente, hecho de cuero o tela gruesa.

Mano interpuesta de Bigby

Evocación [Fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: mano de 10'
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

La *mano interpuesta de Bigby* crea una mano Grande de naturaleza mágica, que aparece entre tu oponente y tú. Esta mano, flotante y carente de cuerpo, se moverá para situarse en todo momento entre ambos contendientes, sin importar hasta dónde te desplaces o el modo en que tu enemigo intente rodearla; al actuar de este modo, la mano te concederá cobertura (+4 a la CA) contra ese oponente. Nada puede engañar a la mano: seguirá poniéndose delante de tu oponente a pesar de la oscuridad, la invisibilidad, el polimorfismo o cualquier otro intento de esconderse o disfrazarse que el enemigo intente llevar a cabo. Sin embargo, la mano no perseguirá al oponente.

Una *mano de Bigby* tiene 10' de longitud y más o menos esa anchura con los dedos extendidos. Tendrá tantos puntos de golpe como tengas tú cuando estés indemne y su CA será 20 (–1 de tamaño, +11 natural). Sufre daño como una criatura normal, pero la mayoría de efectos mágicos que no causen daño no la afectarán en absoluto, y nunca provoca ataques de oportunidad por parte de los oponentes. La mano no podrá abrirse paso a través de un *muro de fuerza* ni entrar en un *campo antimagia*; además, sufrirá los efectos completos de un *muro prismático* o una *esfera prismática*. La mano realizará los TS igual que su lanzador, y podrá ser destruida con un conjuro de *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito.

Toda criatura que pese menos de 2.000 lb. será ralentizada cuando intente abrirse paso empujando a la mano, moviéndose sólo a la mitad de su velocidad. Si el oponente pesa más de 2.000 lb., la mano no podrá reducir su velocidad, pero seguiría afectando a sus ataques.

Dirigir el conjuro hacia un nuevo oponente es una acción de movimiento.

Foco: un guante ligero.

Manos ardientes

Evocación [fuego]
Nivel: Fuego 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 15'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Una cono de llamas abrasadoras se extiende desde las yemas de tus dedos. Toda criatura que se encuentre en el área de las llamas sufrirá 1d4 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador que poseas (máximo 5d4). Los objetos inflamables, como la tela, el papel, el pergamino o la madera delgada, empezarán a arder si entran en contacto con ella. Un personaje puede apagar los objetos que empiecen a arder como acción de asalto completo.

Marabunta

Conjuración (convocación)
Nivel: Drd 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)/100'; ver texto
Efecto: una plaga de ciempiés por cada dos niveles
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Cuando pronuncias el conjuro de *marabunta*, atraes a varias plagas de ciempiés (una por cada dos niveles de lanzador, hasta un máximo de diez plagas a nivel 20.º), las cuales no tienen por qué aparecer adyacentes entre sí (consulta el *Manual de monstruos* para los detalles de las plagas de ciempiés).

Puedes convocar a las plagas de ciempiés para que ocupen el mismo espacio que otras criaturas. Las plagas permanecen estáticas, atacando a cualquier criatura en su zona, a no ser que ordenes a la marabunta que se mueva (una acción estándar). Como acción estándar, puedes ordenar a cualquier número de plagas que se mueva hacia cualquier presa dentro de un radio de 100' de ti. No puedes ordenar a ninguna plaga que se mueve a más de 100' de ti, y si eres tú el que se mueve a una distancia superior a esa de cualquier plaga, esta permanecerá estática, atacando a las criaturas en su zona (puedes darle órdenes de nuevo si te mueves hasta estar a menos de 100' de ella)

Marca arcana

Universal
Nivel: Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 0'
Efecto: una runa o marca personal, que debe ocupar como máximo 1 pie cuadrado
Duración: permanente
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite inscribir tu runa o marca personal, que no puede tener más de 6" de alto ni estar formada por más de 6 caracteres. La escritura puede ser visible o invisible. El conjuro de *marca arcana* te permite grabar tu runa sobre cualquier sustancia (incluso piedra o metal) sin causar daño al material. Si grabas una runa invisible, un conjuro de *detectar magia* la hará brillar y volverse visible (aunque no necesariamente comprensible). Así mismo, *ver lo invisible*, *visión verdadera*, una *gema de visión* o una *túnica de los ojos* permitirán a sus usuarios ver una *marca arcana* invisible. Un conjuro de *leer magia* revelará las palabras, en caso de haberlas. La marca no puede ser disipada, pero puede ser eliminada por su lanzador o por un conjuro de *borrar*. Si la marca es grabada sobre una criatura viva, el desgaste normal de la piel la hará desaparecer gradualmente, borrándola al cabo de un mes.

Una *marca arcana* debe ejecutarse sobre un objeto antes de lanzar sobre él las *convocaciones instantáneas de Drawmij* (consulta la descripción de este conjuro para obtener más detalles).

Marca de la justicia

Nigromancia
Nivel: Clr 5, Pld 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: permanente; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Cuando la persuasión moral no baste para hacer que un criminal se comporte correctamente, po-

drás recurrir a la *marca de la justicia* para animarlo a buscar el buen camino.

El conjuro te permite dibujar una marca indeleble sobre el receptor y elegir un comportamiento que, al ser seguido por éste, active inmediatamente la magia. Cuando esto ocurra, la marca maldecirá inmediatamente al receptor. Lo más normal es elegir un tipo de comportamiento criminal para que active la marca, pero puedes optar por cualquier acto que desees. El efecto de la marca es idéntico al del sortilegio *lanzar maldición*.

Como el conjuro tarda 10 minutos en ser ejecutado e implica poder escribir sobre su receptor, sólo podrás lanzarlo sobre alguien que se ofrezca voluntariamente o esté retenido.

Al igual que *lanzar maldición*, la *marca de la justicia* no puede ser disipada, pero puede ser eliminada por un conjuro de *deseo, deseo limitado, milagro, quitar maldición* o *romper encantamiento*. Sin embargo, *quitar maldición* sólo funcionará si su lanzador tiene, como mínimo, el mismo nivel que el nivel de lanzador de tu *marca de la justicia*. Estas restricciones se aplican sin importar si la marca se ha activado o no.

Martillo del caos

Evocación [caótico]
Nivel: Caos 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: explosión de 20' de radio
Duración: instantánea (1d6 asaltos); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro liberas un poder caótico con el que castigar a tus enemigos. Este poder asume la forma de una explosión multicolor de energía crepitante. Sólo las criaturas legales o neutrales son afectadas por este conjuro (no así las caóticas).

El sortilegio inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas legales (o 1d6 por nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos legales) y las deja ralentizadas durante 1d6 asaltos. Una criatura ralentizada sólo puede realizar una única acción estándar o acción de movimiento en cada uno de sus turnos, además de acciones gratuitas (del modo normal). Además, recibe un penalizador –2 a la CA. Una salvación de Voluntad con éxito reducirá el daño a la mitad y negará el efecto de quedar ralentizado.

El conjuro sólo inflige la mitad de daño a las criaturas que no son ni legales ni caóticas; y no las ralentiza. Estas criaturas podrán reducir ese daño de nuevo a la mitad (a una cuarta parte del resultado original de la tirada) si tienen éxito en un TS de Voluntad.

Mastín fiel de Mordenkainen

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: perro guardián fantasmal
Duración: 1 h/nivel de lanzador o hasta ser descargado, y a continuación 1 asalto/nivel de lanzador; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite conjurar a un perro guardián fantasmal que sólo podrá ser visto por ti y que se encargará de vigilar el área en que haya sido conjurado (no se mueve). El mastín empezará a ladrar ruidosamente en cuanto una criatura de tamaño Pequeño o mayor se acerque a 30' o menos de él (las que ya estuvieran a 30' o menos al conjurarse el mastín podrán moverse libremente por el área, pero el ladrido se activará si la abandonan y vuelven a entrar). El mastín puede ver a las criaturas invisibles y etéreas. No reacciona ante las quimeras, pero sí ante las ilusiones sombrías.

Si un intruso se acerca a 5' o menos del mastín, éste dejará de ladrar e intentará dar un violento mordisco (bonificador +10 al ataque, 2d6+3 puntos de daño perforante), una vez por asalto de combate. El perro obtendrá también los bonificadores correspondientes a las criaturas invisibles. Se considera que el mastín está preparado para morder a los intrusos, por lo que será el primero en atacar durante el turno del personaje que se le acerque. Su mordisco equivale a un arma mágica en lo que se refiere a la reducción del daño. El mastín no podrá ser atacado, pero sí disipado.

El conjuro dura 1 hora por nivel de lanzador hasta que el mastín empiece a ladrar; llegado ese momento, el efecto pasará a durar 1 asalto por nivel de lanzador. El conjuro finalizará en cuanto te alejes a más de 100' del perro guardián.

Componente material: un diminuto silbato de plata, un fragmento de hueso y una correa.

Matar muertos vivientes

Nigromancia
Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6
Componentes: V, S, M/FD
Área: varias criaturas muertas vivientes dentro de una explosión de 40' de radio
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *círculo de muerte*, salvo en que destruye criaturas muertas vivientes, tal y como se señala arriba.

Componente material: el polvo de un diamante triturado, con un valor de al menos 500 po.

Máxima

Evocación [legal, sónico]
Nivel: Clr 7, Ley 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40'
Área: criaturas no legales en una expansión de 40' de radio, centrada en ti
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Toda criatura no legal dentro del área de un conjuro de *máxima* sufre los siguientes efectos nocivos:

DG	Efecto
Iguales al nivel del lanzador	Sordera
Hasta el nivel del lanzador –1	*Ralentización*, sordera
Hasta el nivel del lanzador –5	Parálisis, *ralentización*, sordera
Hasta el nivel del lanzador –10	Muerte, parálisis, *ralentización*, sordera

Los efectos son acumulativos y simultáneos. No se permite un TS contra estos efectos.

Sordera: la criatura se queda sorda durante 1d4 asaltos.

Ralentización: la criatura es *ralentizada*, como por el conjuro de *ralentizar*, durante 2d4 asaltos.

Parálisis: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerte: una criatura viva moriría. Un muerto viviente sería destruido.

Además, si estás en tu plano natal cuando lanzas el conjuro, las criaturas extraplanares no legales que haya en el área serán desterradas inmediatamente y devueltas a sus planos de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no podrán regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tendrá lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *máxima*. El efecto de destierro puede ser negado mediante una salvación de Voluntad (con un penalizador –4).

Las criaturas cuyos DG excedan de tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *máxima*.

Mensaje onírico

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: ilimitado
Objetivo: una criatura viva tocada
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

El conjuro te permite (a ti o a un mensajero tocado por ti) enviar un mensaje fantasmagórico que llegará a su destinatario en forma de sueño. Al comenzar el sortilegio, debes nombrar al destinatario o identificarlo mediante algún título que no deje lugar a dudas respecto a su identidad. A continuación, el mensajero entrará en trance y aparecerá en los sueños del receptor del conjuro, transmitiéndole el mensaje deseado. El mensaje puede tener cualquier extensión y el receptor lo recordará perfectamente cuando despierte. La comunicación será en un solo sentido. El receptor no podrá preguntar ni ofrecer información, ni el mensajero podrá averiguar nada observando los sueños del receptor. La mente del mensajero volverá a su cuerpo inmediatamente después de haber transmitido el mensaje. La duración del sortilegio indica el tiempo que el mensajero necesita para entrar en el sueño del receptor y hacer entrega del mensaje.

Si el receptor estuviera despierto al dar comienzo el conjuro, el mensajero podría optar por despertar (poniendo fin al sortilegio) o seguir con su trance, que podrá prolongar hasta

que el receptor se duerma para penetrar en sus sueños y entregar el mensaje con total normalidad. Si el mensajero fuera perturbado durante su trance, despertaría de inmediato y el conjuro finalizaría.

Este conjuro no permite entrar en contacto con criaturas que no duerman ni sueñen (como los elfos, pero no los semielfos).

El mensajero no será consciente de las actividades que tengan lugar en su entorno mientras se encuentre en trance. Estará indefenso mientras se encuentre en tal estado, tanto física como mentalmente (fallará todos sus TS, por ejemplo).

Mente en blanco

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 8, Protección 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor queda protegido contra todo objeto o conjuro que pueda detectar, influir o leer las emociones o los pensamientos. Este sortilegio protege contra todos los conjuros y efectos enajenadores, además de impedir la obtención de información mediante conjuros o efectos de adivinación. *Mente en blanco* engaña incluso a los conjuros de *deseo, deseo limitado* y *milagro* cuando se utilizan para afectar a la mente del receptor o para obtener información acerca de él. Cuando se trate de un escudriñamiento que examine el área en que se encuentre la criatura (como un *ojo arcano*), el conjuro funcionará, pero la criatura no será detectada. Los intentos de escudriñamiento que se dirijan contra el receptor de la *mente en blanco* no funcionarán.

Miedo

Nigromancia [enajenador, miedo]
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: explosión en forma de cono
Duración: 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Un cono invisible de terror hace que todas las criaturas vivas en el área queden despavoridas si no tienen éxito en una salvación de Voluntad. Si está acorralada, una criatura despavorida queda aterrada (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más información sobre las criaturas despavoridas por el miedo). Si la salvación de Voluntad tiene éxito, la criatura queda estremecida durante 1 asalto.

Componente material: un corazón de gallina o una pluma blanca.

Milagro

Evocación
Nivel: Clr 9, Suerte 9
Componentes: V, S, PX; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Más que para realizar un *milagro*, este conjuro te sirve para pedir que tenga lugar uno. Para ello, tendrás que decir qué deseas que suceda y, a continuación, pedir a tu deidad (o al poder al que reces para obtener conjuros) que interceda por ti. Hecho esto, el DM determinará el efecto concreto del milagro.

Este conjuro puede hacer una de las siguientes cosas:

- Duplicar cualquier conjuro de clérigo de hasta 8.º nivel (incluyendo aquellos sortilegios a los que tengas acceso gracias a tus dominios).
- Duplicar cualquier otro conjuro de hasta 7.º nivel.
- Deshacer los efectos perjudiciales de ciertos conjuros, como *debilidad mental* o *locura*.
- Producir cualquier otro efecto cuyo nivel de poder no exceda lo dicho anteriormente.

Si el *milagro* produce cualquiera de los efectos citados más arriba, ejecutarlo no supone coste alguno en puntos de experiencia.

Por otro lado, el clérigo puede pedir algo muy poderoso; en ese caso, el milagro le costará 5.000 PX, dadas las poderosas energías divinas que se verán envueltas en el lanzamiento. Éstos son varios ejemplos de *milagros* poderosos:

- Cambiar el curso de una batalla en tu favor, haciendo que tus aliados caídos vuelvan a alzarse para continuar combatiendo.
- Desplazarte junto con tus aliados (y todo vuestro equipo) a través de las barreras de los planos hasta un lugar concreto y sin posibilidad de error.
- Proteger toda una ciudad de un terremoto, una erupción volcánica, una inundación u otro desastre natural de grandes dimensiones.

Sea como fuere, tu deidad rechazará toda petición que no se ajuste a su naturaleza (o a su alineamiento).

Todo conjuro duplicado permite los mismos TS y resistencia a conjuros que su versión normal (aunque la CD de la salvación será la de un conjuro de 9.º nivel). Cuando el *milagro* duplique los efectos de un conjuro con coste en PX, tendrás que pagar ese coste. Cuando el *milagro* duplique los efectos de un conjuro con un componente material que cueste más de 100 po, necesitarás disponer del componente en cuestión.

Coste en PX: 5.000 PX (sólo en algunos usos del conjuro de *milagro*; véase más arriba).

Mirada penetrante

Nigromancia [maligno]
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto/tres niveles; ver texto
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Cada asalto puedes elegir como objetivo a una única criatura viva, golpeándola con olas de poder maligno. Dependiendo de los DG del objetivo, este ataque puede tener hasta tres efectos:

DG	Efecto
10 o más	Indispuesto
5-9	Despavorido, indispuesto
4 o menos	Comatoso, despavorido, indispuesto

Los efectos son acumulativos y concurrentes: *Indispuesto:* un dolor y fiebre repentinos sacuden el cuerpo del objetivo. Una criatura indispuesta recibe un penalizador −2 a las tiradas de ataque, las tiradas de daño con armas, los TS, las pruebas de habilidades y las pruebas de características. Una criatura afectada por este conjuro permanece indispuesta 10 minutos por nivel de lanzador. Estos efectos no pueden ser negado por un conjuro de *quitar enfermedad* o *sanar*, pero un *quitar maldición* es efectivo.

Despavorido: el objetivo queda despavorido durante 1d4 asaltos. Incluso después de que el pavor termine, la criatura permanece estremecida durante 10 minutos por nivel de lanzador, y vuelve a quedar despavorida de nuevo automáticamente si vuelve a verte durante este tiempo. Este es un efecto de miedo.

Comatoso: el objetivo cae en un coma catatónico durante 10 minutos por nivel de lanzador. Durante este tiempo no puede ser despertado por ningún medio que ni implique disipar el efecto. Este no es un efecto de *dormir*, y por lo tanto los elfos no son inmunes a él.

El conjuro dura 1 asalto por cada tres niveles de lanzador. Debes emplear una acción de movimiento cada asalto después del primero para dirigirlo a un enemigo.

Mnemotecnia de Rary

Transmutación
Nivel: Mag 4
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantánea

Lanzar este conjuro te permite preparar sortilegios adicionales o retener conjuros que hayas lanzado recientemente.

Debes elegir una de las dos versiones cuando lances este sortilegio.

Preparación: puedes preparar hasta tres niveles de conjuro adicionales (como tres sortilegios de 1.er nivel; uno de 2.º y otro de 1.º; o uno de 3.º). En lo que se refiere a este conjuro, un truco (nivel 0) contará como medio nivel de conjuro. Puedes

preparar y lanzar estos conjuros con total normalidad.

Retención: te permite retener un conjuro cualquiera, de hasta 3.er nivel, que hayas lanzado durante el asalto anterior a empezar la ejecución de la *mnemotecnia*. Haciendo esto, el conjuro recién lanzado volverá a tu mente.

Sea como fuere, el conjuro o conjuros preparados o retenidos desaparecerán al cabo de 24 horas (si no se ejecutan antes).

Componentes materiales: un fragmento de cordel y tinta hecha con tinta de calamar y sangre de dragón negro.

Foco: una placa de marfil por un valor mínimo de 50 po.

Modificar recuerdo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto; ver texto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Te permite entrar en la mente del receptor y modificar un máximo de 5 minutos de sus recuerdos, empleando uno de los siguientes métodos:

- Eliminar todos los recuerdos sobre un acontecimiento que el receptor haya experimentado. Esto no sirve para negar los conjuros de *hechizar, sugestión, geas/empeño* y otros efectos similares.
- Permite al receptor recordar con total claridad un acontecimiento que haya experimentado. Por ejemplo, podría acordarse de toda una conversación de 5 minutos de duración o de todos los detalles de un pasaje de un libro.
- Cambiar los detalles de un acontecimiento que el receptor haya experimentado.
- Implantar el recuerdo de un acontecimiento que el receptor no haya experimentado en realidad.

Lanzar el conjuro requiere 1 asalto. Si el receptor fallara su TS, podrás proceder con el conjuro, empleando un máximo de 5 minutos (un periodo de tiempo equivalente a la cantidad de memoria a alterar) visualizando los recuerdos del receptor que desees modificar. El conjuro se romperá si tu concentración se interrumpe antes de completar tal visualización o si el receptor excede el alcance máximo del conjuro durante ese tiempo.

Un recuerdo modificado no tiene por qué afectar a las acciones del receptor, sobre todo cuando vaya en contra de sus inclinaciones naturales. Un recuerdo modificado de forma ilógica (como el receptor rememorando lo bien que se lo pasó ingiriendo veneno) será considerado por el receptor como una pesadilla o el producto de una borrachera. Las formas más útiles de usar este conjuro son implantar recuerdos de encuentros amistosos contigo (haciendo que el receptor reaccione de forma más favorable hacia ti), cambiar detalles de las órdenes dadas al receptor por su superior o hacer que el receptor olvide haberte visto a ti o a tu grupo en el pasado. El DM podrá determinar cuándo un recuerdo modificado es demasiado absurdo como para afectar de manera significativa al receptor.

Montura

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una montura
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Convocas a un caballo ligero o un poni (según prefieras) para que te sirva de montura. El corcel se pondrá a tus órdenes de forma voluntaria y te servirá bien. El animal llegará hasta ti provisto de bocado, brida y silla de montar.

Componente material: un poco de crin de caballo.

Muro de espinas

Conjuración (creación)
Nivel: Drd 5, Vegetal 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: muro de arbustos espinosos, de hasta un cubo de 10'/nivel (Mo)
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Un *muro de espinas* crea una barrera de arbustos, flexibles, enmarañados y muy resistentes, provistos de espinas puntiagudas tan largas como el dedo de una persona. Toda criatura empujada contra el muro de espinas o que intente moverse a través de él sufrirá 25 puntos de daño menos su CA por asalto de movimiento. Los bonificadores de Destreza y los bonificadores de esquiva a la CA no se tendrán en cuenta para este cálculo (las criaturas con una CA de 25 o superior, sin tener en cuenta los bonificadores de Destreza y esquiva, no sufrirán daño por entrar en contacto con el muro).

El espesor mínimo del muro es de 5', lo cual te permitirá darle forma utilizando tantos bloques de 10×10× 5' como el doble de tu nivel de lanzador. Esto no afectará al daño infligido por las espinas, pero las criaturas que intenten atravesarlo tardarán menos en cruzar de un lado al otro.

Las criaturas pueden abrirse paso lentamente a través del muro realizando pruebas de Fuerza como acción de asalto completo. Por cada 5 puntos en que la prueba exceda una CD de 20, la criatura se mueve 5' (hasta una distancia máxima igual a su velocidad terrestre normal). Por ejemplo, una criatura que obtenga un 25 en su prueba de Fuerza podrá moverse 5' en un asalto. Obviamente, moverse a través de las espinas (o intentarlo) infligirá el daño indicado más arriba. Una criatura atrapada en las espinas podrá optar por quedarse quieta para evitar sufrir más daño.

Toda criatura que se encuentre en el área del conjuro cuando sea ejecutado sufrirá daño como si se hubiera movido por su interior y, además, quedará atrapada en él. Para poder escapar, tendrá que abrirse paso o bien esperar a que finalice el sortilegio. Las criaturas que dispongan de la aptitud para atravesar áreas cubiertas de maleza sin impedimento alguno podrán atravesar el *muro de espinas* a su velocidad normal y sin sufrir daño.

Un *muro de espinas* puede ser perforado lentamente utilizando armas cortantes. A base de tajos, puede crearse un pasillo de 1' de profundidad por cada 10 minutos de esfuerzo. El fuego normal no podrá dañar la barrera, pero el fuego mágico la calcinará en 10 minutos.

A pesar de su apariencia, un *muro de espinas* no es en realidad una planta viva, por lo que no resulta afectada por los conjuros que afectan a las plantas.

Muro de fuego

Evocación [fuego]
Nivel: Drd 5, Fuego 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: una cortina opaca de llamas de hasta 20' de longitud/nivel, o un anillo de fuego con un radio de 5'/2 niveles; ambas formas tienen 20' de alto
Duración: concentración +1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una cortina, inmóvil y abrasadora, hecha de brillantes llamas violáceas. Una de las caras del muro (a tu elección) emitirá oleadas de calor, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a las criaturas que haya a un máximo de 10' y 1d4 puntos de daño por fuego a las que estén a más de 10 y a un máximo de 20'. El muro infligirá este daño cuando aparezca y durante tu turno cada asalto en que una criatura entre en su área o permanezca en ella. Además, el muro infligirá 2d6 puntos de daño por fuego, +1 punto adicional de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo +20) a toda criatura que lo atraviese. El muro infligirá el doble de daño a los muertos vivientes.

Si evocas el muro para que aparezca en un lugar ocupado por criaturas, cada una de ellas sufriría daño como si lo atravesara.

Un segmento cualquiera de 5' de muro desaparecerá de inmediato si sufre 20 o más puntos de daño por frío en un mismo asalto (no dividas este daño por frío entre 4, como suele hacerse con los objetos).

Muro de fuego puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Un *muro de fuego* permanente que sea extinguido mediante daño por frío queda inactivo durante 10 minutos, tras lo cual se reforma con su fuerza normal.

Componente material arcano: un pequeño fragmento de fósforo.

Muro de fuerza

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: una pared con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una pared invisible de fuerza. El muro no puede moverse, es inmune al daño de todo tipo y no resulta afectado lo más mínimo por la mayoría de conjuros, incluyendo *disipar magia*. Sin embargo, *desintegrar* lo destruiría por completo, igual que haría un *cetro de cancelación*, una *esfera de aniquilación* o una *disyunción de Mordenkainen*. Los conjuros y armas de aliento no podrán atravesar el muro en ninguna dirección, aunque *puerta dimensional*, *teleportar* y demás efectos similares sí pueden superarlo. El efecto bloquea tanto a las criaturas etéreas como a las materiales (aunque, por lo general, las etéreas podrán sortear el muro flotando por encima o por debajo de él, atravesando suelos y techos materiales). Los ataques de mirada funcionan perfectamente a través del *muro de fuerza*.

El lanzador puede dar al muro la forma de un plano, liso y vertical, con un área máxima de un cuadro de 10' de lado por nivel. El *muro de fuerza* debe ser continuo y no estar fragmentado en el momento de su creación; si su superficie se rompe en algún punto por culpa de un objeto o criatura, el conjuro fracasa sin más.

Muro de fuerza puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material: una pizca de polvo obtenido de una gema diáfana.

Muro de hielo

Evocación [frío]
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: plano de hielo anclado de hasta un cuadrado de 10'/nivel; o bien un hemisferio de hielo con un radio de hasta 3' + 1'/nivel
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Dependiendo de la versión que elijas, este conjuro crea un plano de hielo anclado o un hemisferio de hielo. Un *muro de hielo* no puede formarse en ninguna área que esté ocupada por criaturas u objetos físicos. Al crearlo, su superficie ha de ser lisa y no estar fragmentada. Cualquier criatura adyacente al muro cuando este sea creado puede intentar una salvación de Reflejos para perturbarlo cuando está siendo formado. Una salvación con éxito indica que el conjuro falla automáticamente. El fuego (incluyendo una *bola de fuego* y el aliento de un dragón rojo) puede fundir un *muro de hielo*, infligiéndole daño completo (en lugar de la mitad de daño que normalmente sufren los objetos). Si el *muro de hielo* se funde de repente, se generará una gran nube de bruma vaporosa que durará 10 minutos.

Plano de hielo: esto hace aparecer una pared de hielo, fuerte y dura, de 1" de grosor por nivel de lanzador. El efecto cubrirá un área máxima de un cuadrado de 10'/nivel de lanzador (por tanto, un mago de 10.° nivel puede crear un muro de hielo de 100' de largo por 10' de alto, uno de 50' de largo por 20' de alto, o cualquier otra combinación de largo y ancho que no exceda los 1.000' cuadrados). El plano puede estar orientado en cualquier dirección, siempre y cuando esté anclado. Un muro vertical sólo necesita estar anclado al suelo, mientras que uno horizontal o inclinado tendrá que estar anclado a dos lados, situados uno frente al otro.

La naturaleza del muro será, ante todo, defensiva, pudiendo utilizarse para detener a quienes te estén persiguiendo y cosas así. Cada cuadro de 10' de lado del muro tendrá 3 puntos de golpe por pulgada de espesor. Las criaturas podrán golpear el muro automáticamente, rompiendo toda sección cuyos puntos de golpe logren reducir a 0. Si una criatura intentara atravesar el muro de un solo ataque, la CD de la prueba de Fuerza sería 15 + su nivel de lanzador.

Aun habiendo logrado atravesar el hielo, seguirá estando presente una cortina de aire frío. Toda criatura que la atraviese (la que haya roto la pared incluida) sufrirá 1d6 puntos de daño por frío +1 punto adicional por nivel de lanzador (sin salvación).

Hemisferio: el muro adopta la forma de un hemisferio cuyo radio máximo es igual a 3' +1 pie adicional por nivel de lanzador. Por tanto, un lanzador de 7.° nivel puede crear un hemisferio de 10' de radio. El *hemisferio* es igual de difícil de romper que el *plano de hielo*, pero no infligirá daño a quienes atraviesen la brecha.

Componente material: un pequeño fragmento de cuarzo u otro cristal de roca similar.

Muro de hierro

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: muro de hierro con un área máxima de un cuadrado de 5'/nivel; ver texto
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite crear un muro de hierro, liso y vertical, que puede utilizarse para cerrar un pasillo o sellar una brecha, pues el efecto se insertará en el material inerte que lo rodee, siempre que su área lo permita. El efecto no puede conjurarse en un área que esté ocupada por una criatura u otro objeto. Siempre ha de ser un plano liso, aunque puedes dar forma a sus bordes para que se ajusten al espacio disponible.

Un *muro de hierro* tiene 1" de grosor por cada 4 niveles de lanzador. Puedes doblar el área del muro reduciendo a la mitad su grosor. Cada cuadro de 5' de lado del muro tendrá 30 puntos de golpe por pulgada de espesor y una dureza de 10. Toda sección del muro cuyos puntos de golpe queden reducidos a 0 se romperá sin más. Si una criatura intentara atravesar el muro de un solo golpe, la CD de la prueba de Fuerza sería de 25 + 2 por cada pulgada de espesor.

Si lo deseas, puedes crear un muro vertical que descanse sobre una superficie plana pero que no esté sujeto a los lados, de modo que puedas volcarlo e intentar aplastar a las criaturas que haya debajo de él. Si nadie lo empuja, el muro tendrá un 50% de posibilidades de volcarse hacia un lado o hacia el otro. Es posible empujarlo en una dirección en lugar de dejarlo caer al azar, aunque quien lo intente deberá tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 40). Las criaturas que tengan sitio para huir del muro cuando esté cayendo podrán realizar un TS de Reflejos. Las criaturas Grandes o más pequeñas que fallen sufrirán 10d6 puntos de daño; el muro no podrá aplastar a criaturas Enormes o mayores.

Al igual que toda pared de hierro, ésta también resultará afectada por la herrumbre, la perforación y demás fenómenos naturales.

Componentes materiales: un pequeño fragmento de lámina de hierro y polvo de oro por valor de 50 po (1 libra de polvo de oro).

Muro de piedra

Conjuración (creación) [tierra]
Nivel: Clr 5, Drd 6, Hcr/Mag 5, Tierra 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: muro de piedra con un área máxima de un cuadrado de 5'/nivel (Mo)



Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un muro de roca que se une a las superficies de roca adyacentes, y suele utilizarse para cerrar pasillos, entradas y grietas, impidiendo el paso a los oponentes. Un *muro de piedra* tiene 1" de espesor por cada cuatro niveles de lanzador y está compuesto, como máximo, de un cuadrado de 5'/nivel, aunque podrás duplicar el área del muro dividiendo por dos su espesor. El muro no puede conjurarse en un espacio que esté ocupado por otro objeto o criatura.

Al contrario de lo que sucede con el *muro de hierro*, puedes crear un *muro de piedra* que tenga prácticamente cualquier forma que desees. No necesita ser vertical ni descansar sobre ninguna base firme, aunque para ello deberá estar unido y firmemente sujeto por piedra ya existente. Puede utilizarse, por ejemplo, para crear un puente que cruce un abismo o bien como rampa. En este caso, si la extensión fuera superior a 20', el muro deberá tener forma de arco y estar apuntalado, lo cual reducirá a la mitad el área del conjuro. Por tanto, un lanzador de 20.º nivel podría crear un puente con una superficie de diez cuadrados de 5' de lado. El muro puede ser modelado toscamente para dotarlo de almenas y demás añadidos, reduciendo su área de forma proporcional.

Al igual que cualquier otra pared de piedra, ésta podrá ser destruida por un conjuro de *desintegrar* o empleando medios normales, como rompiéndolo o picándolo. Cada cuadro de 5' de lado del muro tiene 15 puntos de golpe por pulgada de espesor y una dureza de 8. Toda sección del muro cuyos puntos de golpe queden reducidos a 0 se romperá sin más. Si una criatura intenta atravesar el muro de un solo golpe, la CD de la prueba de Fuerza será 20 + 2 por pulgada de espesor.

Es posible, si bien difícil, atrapar debajo de un *muro de piedra* a oponentes con capacidad de movimiento, siempre y cuando la pared posea una forma que permita retenerlos. Las víctimas podrán evitar el encierro teniendo éxito en una salvación de Reflejos.

Componente material arcano: un pequeño bloque de granito.

Muro de viento

Evocación [aire]
Nivel: Aire 2, Clr 3, Drd 3, Exp 2, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: muro de hasta 10'/nivel de largo y 5'/nivel de alto (Mo)
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que aparezca una cortina de viento, invisible y vertical, de 2' de espesor y una fuerza considerable. La potente ráfaga puede arrastrar a toda ave menor que un águila o arrancar papeles y otros materiales similares de las manos desprevenidas (un TS de Reflejos permitirá a la criatura sujetar el objeto en cuestión). Las criaturas voladoras Menudas y Pequeñas no podrán atravesar la barrera, y los materiales sueltos y prendas de vestir saldrán volando hacia lo alto al quedar atrapados en el *muro de viento*. Las flechas y virotes serán desviados hacia arriba y errarán, mientras que el resto de armas normales de ataque a distancia sufrirán un 30% de posibilidad de fallo (no afectará a cantos rodados gigantes, proyectiles de asedio y demás armas de gran tamaño). Los gases, casi todas las armas de aliento gaseosas y las criaturas con forma gaseosa no podrán atravesar el muro (si bien éste no supondrá obstáculo alguno para las criaturas incorporales).

Aunque el muro ha de ser vertical, podrás darle la forma continua que desees a lo largo del suelo. Se pueden crear *muros de viento* cilíndricos o cuadrados que encierren lugares concretos. Un lanzador de 5.º nivel puede crear un muro de hasta 50' de largo y hasta 25 de alto, suficiente como para formar un cilindro de viento de 15' de diámetro.

Componentes materiales arcanos: un abanico diminuto y una pluma de origen exótico.

Muro ilusorio

Ilusión (quimera)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: imagen de 1×10×10'
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea la ilusión de una pared, suelo, techo u otra superficie similar. Parecerá absolutamente real al ser observada, pero los objetos físicos podrán atravesarla sin la menor dificultad. Cuando el conjuro se utilice para ocultar pozos, trampas o puertas normales, toda aptitud de detección que no haga uso de la vista funcionará con total normalidad. El contacto o la exploración con ayuda de un objeto revelará la verdadera naturaleza de la superficie, pero no hará desaparecer la ilusión.

Muro prismático

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: muro de 4' ancho/nivel × 2' alto/nivel
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Este conjuro crea una pared opaca y vertical, un plano de luz, brillante y multicolor, que te protege contra todas las formas de ataque. El muro despide luz de siete colores, cada uno de los cua-



El muro prismático es una barrera eficaz.

Ilustración de D. Martin

Muro prismático

Color	Orden	Efecto del color	Negado por
Rojo	1.º	Detiene las armas no mágicas de ataque a distancia. Inflige 20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad).	*Cono de frío*
Naranja	2.º	Detiene las armas mágicas de ataque a distancia. Inflige 40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad).	*Ráfaga de viento*
Amarillo	3.º	Detiene venenos, gases y petrificación. Inflige 80 puntos de daño por electricidad (Reflejos mitad).	*Desintegrar*
Verde	4.º	Detiene las armas de aliento. Envenena (mata; Fortaleza parcial para sufrir solamente 1d6 puntos de daño de Constitución).	*Pasamiento*
Azul	5.º	Detiene la adivinación y los ataques mentales. Petrifica (Fortaleza niega).	*Proyectil mágico*
Añil	6.º	Detiene todos los conjuros. Salvación de Voluntad para no enloquecer (como con locura).	*Luz del día*
Violeta	7.º	Campo de energía que destruye todos los objetos y efectos[1]. Las criaturas son enviadas a otro plano (Voluntad niega).	*Disipar magia*

[1] El efecto violeta hace que los poderes especiales de los otros seis colores resulten redundantes, pero éstos se incluyen aquí porque ciertos objetos mágicos pueden generar efectos prismáticos de un solo color, y porque la RC podría inutilizar solamente algunos de los colores (consulta la explicación del conjuro).

les posee distinto poder y propósito. La pared es inmóvil, y tú podrás atravesarla y permanecer a su lado sin sufrir daño por ello. No obstante, las criaturas con menos de 8 DG que se encuentren a 20' o menos del efecto quedarán cegadas durante 2d4 asaltos si miran al muro.

Las proporciones máximas del muro son 4' de ancho por nivel de lanzador y 2' de alto por nivel de lanzador. Si el *muro prismático* se materializa en un espacio ocupado por una criatura, el conjuro será interrumpido y se perderá sin más.

Cada color del muro posee un efecto particular. La tabla de arriba muestra los siete colores de la pared, el orden en que aparece cada uno de ellos, los efectos sobre las criaturas que intenten atacarte o atravesar la barrera y la magia necesaria para negar cada color.

El muro puede ser destruido (color a color, por orden correlativo) mediante varios efectos mágicos; sin embargo, habrá que eliminar el primero antes de poder hacer lo mismo con el segundo, eliminar el segundo antes que el tercero, etc. Un *cetro de cancelación* o un conjuro de *disyunción de Mordenkainen* destruirán el *muro prismático*, pero un *campo antimagia* no podrá penetrar en él. *Disipar magia* y *disipación mayor* no podrán disipar ni el muro ni nada que haya detrás de él. La RC resulta eficaz contra el *muro prismático*, pero la prueba de nivel de lanzador deberá repetirse para cada color presente.

Muro prismático puede ser hecho permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Nana

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100'+10+/nivel)
Área: criaturas vivas en una explosión de 10' de radio
Duración: concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Cualquier criatura dentro del área que falle una salvación de Voluntad se vuelve somnolienta y poco atenta, sufriendo un penalizador –5 en las pruebas de Avistar y Escuchar, y un penalizador –2 en las salvaciones de Voluntad contra *dormir* mientras la *nana* esté en efecto. Este conjuro dura mientras el lanzador se concentre, y tras ello hasta 1 asalto adicional por nivel de lanzador.

Némesis inexorable

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]
Nivel: Hcr/Mag 9
Objetivos: cualquier cantidad de criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *asesino fantasmal*, pero puede afectar a más de una criatura.

Sólo los seres afectados serán capaces de ver a las criaturas fantasmales que les ataquen, aunque tú podrás percibir a los atacantes como figuras sombrías.

Si el TS de Fortaleza de un receptor tiene éxito, éste seguiría sufriendo 3d6 puntos de daño y quedará aturdido durante 1 asalto. Además, el objetivo también sufrirá 1d4 puntos de daño temporal de Fuerza.

Neutralizar veneno

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 4, Clr 4, Drd 3, Exp 3, Pld 4
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura u objeto tocado, de hasta 1 pie cúbico/nivel
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Eliminas todo veneno de la criatura u objeto que toques. Una criatura envenenada no sufrirá daño ni efectos adicionales como consecuencia del veneno, además de dejar de padecer los efectos que esté sufriendo temporalmente. Sin embargo, el conjuro no invertirá los efectos instantáneas, como el daño a los puntos de golpe, el daño temporal de característica o los efectos que no desaparezcan por sí solos. Si, por ejemplo, un veneno hubiera infligido 3 puntos de daño temporal a la Constitución de un personaje y amenazara con volver a infligirle daño más adelante, el sortilegio impediría el daño futuro pero no podría reparar el que ya estuviera hecho.

La criatura es inmune a cualquier veneno al que se vea expuesta durante la duración del conjuro. A diferencia de *lentificar veneno*, sus efectos no son retrasados hasta que concluya la duración (la criatura no necesita realizar ninguna salvación contra efectos de veneno que pueda recibir durante la duración del conjuro).

Este conjuro también puede, de modo alternativo, neutralizar el veneno de las criaturas y objetos venenosos durante su duración, a opción del lanzador.

Componente material arcano: un poco de carbón vegetal.

Niebla de obscurecimiento

Conjuración (creación)
Nivel: Agua 1, Aire 1, Clr 1, Drd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 20'
Efecto: nube, de 20' de alto y centrada en ti, que se expande hasta los 20'
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que te rodee un vapor neblinoso que queda inmóvil una vez lo creas y enturbia por completo la visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación (los ataques contra ellas tendrán un 20% de posibilidad de fallo) y las que estén a más de 5' tendrán ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y los atacantes no podrán localizarlas recurriendo a la vista).

Un viento moderado (11 millas/h o más), como el de un conjuro de *ráfaga de viento*, dispersará la niebla en 4 asaltos. Un viento fuerte (21 millas/h o más) la dispersará en 1 solo asalto. Una *bola de fuego*, una *descarga flamígera* u otro conjuro similar consumirán la niebla en el área del conjuro explosivo o abrasador. Un sortilegio de *muro de fuego* consumirá la niebla en el área en que pueda infligir daño.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

Nube aniquiladora

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: nube que se expande hasta 20' de radio y 20 de alto
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un banco de niebla, similar al de la *nube brumosa*, salvo en que sus vapores son

venenosos y tienen un mortecino color verdoso amarillento. Esta niebla mata a toda criatura viva con 3 DG o menos (sin TS alguno) y obliga a las criaturas que tengan entre 4 y 6 DG a realizar un TS de Fortaleza para evitar la muerte (en caso de tener éxito, siguen recibiendo 1d4 puntos de daño de Constitución durante tu turno en cada salto que permanezcan en la nube). Las criaturas vivas con 6 o más DG sufrirán 1d4 puntos de daño de Constitución durante tu turno por cada asalto que permanezcan en la nube (una salvación de Fortaleza con éxito reduce este daño a la mitad). Aguantar la respiración no sirve de nada, pero las criaturas inmunes al veneno no resultan afectadas por el conjuro.

Al contrario que *nube brumosa*, la *nube aniquiladora* se aleja de ti a 10' por asalto, avanzando sobre el terreno. Calcula cada asalto la nueva expansión de la nube basándote en su nuevo punto de origen, que estará a 10' más de distancia del punto de origen en el momento del lanzamiento. Como los vapores son más densos que el aire, tenderán hacia el nivel de terreno más bajo, colándose incluso en madrigueras y bocas de pozo; por tanto, el conjuro es ideal para acabar, por ejemplo, con una colonia de hormigas gigantes. Sin embargo, el efecto no es capaz de penetrar los líquidos ni puede ser ejecutado bajo el agua.

Nube apestosa

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: nube que se expande en un radio de 20' y con 20' de alto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un banco de niebla similar al generado por la *nube brumosa*, pero sus vapores producen náuseas. Las criaturas vivas que se encuentren dentro de la nube quedarán mareadas mientras permanezcan en ella y 1d4+1 asaltos después de dejarla (tira por separado para cada criatura mareada). Los que tengan éxito en su TS pero continúen dentro de la nube, deberán volver a salvarse cada asalto durante tu turno.

Nube apestosa puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Una *nube apestosa* permanente disipada por el viento se vuelve a formar en 10 minutos.

Componente material: un huevo podrido o varias hojas de col fermentada.

Nube brumosa

Conjuración (creación)
Nivel: Agua 2, Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: bruma que se expande en un radio de 20' y 20' de altura
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Un banco de niebla empieza a expandirse desde el punto que indiques. La bruma entorpecerá la visión por completo (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Una criatura situada a menos de 5 de otra tiene ocultación (los ataques tienen un 20% de posibilidades de fallo). Las que se encuentren más allá del límite de visibilidad dispondrán de ocultación total (50% de posibilidad de fallo y el atacante no podrá confiar en su vista para localizar a su objetivo).

Un viento moderado (11 millas/h o más) dispersará la bruma en 4 asaltos; uno fuerte (21 millas/h o más) lo hará en un solo asalto.

Este sortilegio no funciona bajo el agua.

Nube incendiaria

Conjuración (creación) [fuego]
Nivel: Fuego 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: nube que se expande en un radio de 20', de 20' de alto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una nube de humo revuelto y lleno de ascuas al rojo blanco. La humareda entorpecerá la visión igual que haría un conjuro de *nube brumosa*. Además, las ascuas al rojo blanco del interior de la nube infligen 4d6 puntos de daño por fuego por asalto a todo lo que haya en su interior (los objetivos pueden realizar una salvación de Reflejos cada asalto para reducir el daño a la mitad).

Al igual que sucede con el sortilegio de *nube aniquiladora*, el humo se alejará de ti a 10' por asalto; calcula cada asalto la nueva expansión de la nube basándote en el nuevo punto de origen (que estará a 10' más de distancia del punto de origen en el momento del lanzamiento). Concentrándote, puedes hacer que la nube (para ser exactos, su punto de origen) se desplace hasta 60' por asalto. Toda porción de la nube que pudiera extenderse más allá del alcance máximo se disipará sin hacer daño alguno, reduciendo el resto de la expansión a partir de ese momento.

Al igual que sucede con la *nube brumosa*, el viento dispersará el humo, y el conjuro no puede ejecutarse bajo el agua.

Obscurecer objeto

Abjuración
Nivel: Brd 1, Clr 3, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un objeto tocado, de hasta 100 lb/nivel
Duración: 8 horas (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este sortilegio oculta a un objeto impidiendo que sea localizado por efectos de adivinación (escudriñamiento), como el conjuro de *escudriñamiento* o una *bola de cristal*. Un intento de este tipo falla automáticamente (si la adivinación está dirigida al objeto), o no logra percibir al objeto (si la adivinación está centrada en una zona, objeto o persona cercana).

Componente material arcano: un fragmento de piel de camaleón.

Ofuscar videncia

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5, Superchería 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Área: emanación de 40 pie de radio
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Cualquier conjuro de adivinación (escudriñamiento) utilizado para ver cualquier cosa en el interior del área de este conjuro recibe en su lugar una imagen falsa (como el conjuro de *imagen mayor*). Dentro de la duración del sortilegio, puedes concentrarte para cambiar la imagen del modo en que desee. Mientras no te concentres, la imagen permanece estática.

Componente material arcano: polvo de jade (valor mínimo de 250 po) molido que ha de espolvorearse por el aire al ejecutarse el sortilegio.

Ojo arcano

Adivinación (escudriñamiento)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ilimitado
Efecto: sensor mágico
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas un sensor mágico invisible que te envía información visual. Puedes crear el sensor en cualquier lugar que puedas ver, tras lo cual podrá viajar más allá de tu línea de visión sin inconveniente alguno. Un *ojo arcano* se desplaza a 30' por asalto (300' por minuto) si se limita a explorar una zona como haría un ser humano (mirando sobre todo al suelo) o a 10' por asalto (100' por minuto) si, además, examina paredes y techos. El *ojo arcano* ve exactamente igual que verías tú si estuvieras en ese lugar. Mientras dure el conjuro, el sensor puede desplazarse en cualquier dirección. Las barreras sólidas bloquearán su paso, aunque el ojo podrá atravesar cualquier agujero o espacio de al menos 1" de diámetro. El ojo no puede entrar en otro plano de existencia, ni siquiera mediante un *umbral* u otro portal mágico similar.

Debes concentrarte para poder usar el ojo. Si no lo haces, éste se quedará inmóvil hasta que vuelvas a concentrarte.

Componente material: un poco de grasa de murciélago.

Ojos fisgones

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: una milla
Efecto: diez o más ojos levitantes
Duración: 1 h/nivel; ver texto (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas 1d4 + tu nivel de lanzador orbes mágicos, visibles y semitangibles (llamados "ojos"), que pueden ir a un lugar, explorarlo y volver hasta ti, según les indiques al lanzar el conjuro. Cada ojo puede ver hasta 120' de distancia en todas direcciones (aunque sólo dispone de visión normal).

Aunque individualmente sean bastante frágiles, estos ojos son pequeños y difíciles de ver. Cada uno de éstos es un constructo Minúsculo, más o menos del tamaño de una manzana pequeña, con un 1 solo punto de golpe, CA 18 (bonificador +8 por su tamaño), que vuela a una velocidad de 30' con maniobrabilidad perfecta, y que tiene un modificador +16 en sus pruebas de Esconderse. Además, estos ojos tienen un modificador de Avistar igual a tu nivel de lanzador (máximo +15), y sufren los efectos normales de las ilusiones, la oscuridad, la niebla y cualquier otro factor que altere la capacidad de recibir información visual del entorno. Un ojo que se desplace en la oscuridad deberá guiarse mediante el tacto.

Al crear estos ojos, debes especificarles las instrucciones a seguir mediante una orden de 25 palabras como máximo. Los ojos compartirán contigo todos los conocimientos que poseas, así que si, por ejemplo, sabes qué aspecto tiene un mercader típico, los ojos también lo sabrán.

A continuación tienes algunos ejemplos de órdenes.

- "Rodeadme a 400' de distancia y regresad si veis acercarse a criaturas peligrosas". La palabra "rodeadme" hará que los ojos formen un anillo horizontal en torno a ti, desplazándose contigo a la distancia que les indiques y equidistantes unos de otros. A medida que los ojos vayan regresando o siendo destruidos, los demás cambiarán su posición para compensar la pérdida. En el caso de esta orden, un ojo sólo regresaría si viera una criatura a la que tú consideres peligrosa. Un "campesino" que, en realidad, sea un dragón que haya *cambiado de forma* no haría regresar a uno de los ojos. Diez ojos pueden formar un anillo de 400' de radio y ser capaces de ver todo aquello que entre en él.
- "Dispersaos y buscad a Arweth por la ciudad. Seguidlo durante tres minutos, manteniéndoos fuera de la vista y luego volved hasta mí". La palabra "dispersaos" hará que los ojos se alejen de ti en todas direcciones. En este caso, cada ojo que se encontrara con Arweth lo seguiría por separado durante tres minutos.

Otras órdenes que podrían resultar de utilidad serían hacer que los ojos se pusieran en fila, hacer que avanzaran al azar desde un punto concreto o indicarles que siguieran a un tipo concreto de criatura. El DM será quien juzgue si tus indicaciones son aptas o no.

Los ojos han de volver a tu mano para poder informarte de sus descubrimientos, y cada uno de ellos te informará de todo lo que haya visto durante su existencia (para transmitirte todas las imágenes de 1 hora necesitan sólo 1 asalto). Después de informarte de sus averiguaciones, el ojo desaparece.

Si uno de los ojos se aleja a más de una milla de ti, deja de existir de inmediato. No obstante, tu vínculo con el ojo es tan fuerte que sabrás si su destrucción se ha debido a alejarse demasiado o a alguna otra razón.

Los ojos existirán durante 1 hora por nivel de lanzador que poseas o hasta que regresen hasta ti. Pueden ser destruidos mediante el conjuro de *disipar magia*, pero tendrás que realizar una tirada por cada ojo que se encuentre en el área afectada por la disipación. Por supuesto, uno de estos ojos podría destruirse si lo enviaras hacia la oscuridad y chocase con una pared u otro obstáculo similar.

Componente material: un puñado de canicas de cristal.

Ojos fisgones mayor

Adivinación
Nivel: Hch/Mag 8

Este conjuro funciona como *ojos fisgones*, salvo en que los ojos pueden ver todas las cosas tal y como son, como si tuviesen *visión verdadera* con un alcance de 120'. Por lo tanto, pueden desplazarse en las zonas oscuras a su velocidad normal. Además, el modificador máximo de Avistar para un *ojo fisgón mayor* es de +25 en lugar de +15.

Olas de agotamiento

Nigromancia
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Olas de energía negativa hacen que todas las criaturas vivas en el área del conjuro queden exhaustas. Este conjuro no tiene efecto sobre las criaturas que ya estén exhaustas.

Olas de fatiga

Nigromancia
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Olas de energía negativa dejan fatigadas a todas las criaturas vivas en el área del conjuro. Este conjuro no tiene efecto sobre las criaturas que ya estén fatigadas.

Orden imperiosa

Encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]
Nivel: Clr 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Te permite dar al receptor una sola orden, que éste obedecerá lo mejor posible lo antes que pueda. Puedes elegir de entre las siguientes opciones:

- *Acércate:* durante su turno, el objetivo se mueve hacia ti del modo más rápido y directo posible durante 1 asalto. La criatura no puede hacer otra cosa que moverse durante su turno, y su movimiento provocará ataques de oportunidad del modo normal.
- *Suéltalo:* en su turno, el objetivo deja caer cualquier cosa que esté sujetando. No puede recoger nada que haya soltado hasta su siguiente turno.
- *Tírate:* en su turno, el objetivo se tira al suelo y permanece tumbado durante 1 asalto. Puede actuar de manera normal mientras esté tumbado, pero recibe los penalizadores apropiados.
- *Huye:* en su turno, el objetivo se aleja de ti tan rápido como le sea posible durante 1 asalto. No puede hacer otra cosa que no sea moverse durante su turno, y su movimiento provocará ataques de oportunidad del modo normal.
- *Detente:* el objetivo se queda quieto donde esté durante 1 asalto. No puede realizar ninguna acción, pero no se le considera indefenso.

Si el objetivo no puede llevar a cabo tu orden en su siguiente asalto, el conjuro falla automáticamente.

Orden imperiosa mayor

Encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]
Nivel: Clr 5
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona como *orden imperiosa*, pero puede afectar a un máximo de una criatura por nivel, y las actividades continúan durante más de 1 asalto. Al dar comienzo cada acción (después de la primera) de una criatura afectada, ésta tendrá derecho a una nueva salvación de Voluntad para librarse del conjuro. Todas las criaturas deben recibir la misma orden.

Orientación divina

Adivinación
Nivel: Clr 0, Drd 0

Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto o hasta ser descargada
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro infunde a su receptor con un soplo de gracia divina. La criatura obtendrá un bonificador +1 de capacidad en una sola tirada de ataque, TS o prueba de habilidad. El receptor deberá comunicar que desea usar el bonificador antes de realizar la tirada en la que desee aplicarlo.

Oscuridad

Evocación [oscuridad]
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que un objeto irradie oscuridad en un radio de 20'. Todas las criaturas en el área obtienen ocultación (20% de posibilidades de fallo). Incluso las criaturas capaces de ver normalmente en la oscuridad (como aquellas que posean visión en la oscuridad o visión en la penumbra) tienen la posibilidad de fallar en una zona cubierta por una *oscuridad* mágica. Las luces normales (antorchas, velas, linternas, etc.) no funcionarán, como tampoco lo harán los conjuro de *luz* de niveles inferiores (como *luz* o *luces danzantes*). Los conjuros de *luz* de niveles superiores (como *luz del día*) no resultan afectados por la *oscuridad*.

Si el conjuro es lanzado sobre un objeto pequeño y colocado después dentro o debajo de una cobertura capaz de contener la luz, sus efectos quedarán bloqueados hasta que se retire esta cobertura.

Oscuridad contrarresta o disipa todo conjuro de *luz* de nivel equivalente o inferior al suyo.

Componentes materiales arcanos: un poco de pelo de murciélago y una gota de brea o un trozo de carbón.

Oscuridad profunda

Evocación [oscuridad]
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S
Duración: 1 día/nivel (D)

Este conjuro funciona como *oscuridad*, salvo en que el objeto despide una oscuridad absoluta en un radio de 60' y en que dura más tiempo.

Un conjuro de *luz del día* que penetre en un área afectada por una *oscuridad profunda* (o viceversa) será negado temporalmente, dejando tras de sí las condiciones de luz que hubiera normalmente en el lugar en que ambos efectos se hayan solapado.

Oscuridad profunda contrarresta y disipa todo conjuro de luz de nivel equivalente o inferior al suyo, incluidos *luz del día* y *luz*.

Página secreta

Transmutación
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: página tocada, de hasta 3' cuadrados de tamaño
Duración: permanente
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro altera el contenido de una página para que parezca algo totalmente diferente. Por tanto, podrías hacer que un mapa pareciera un tratado sobre el bruñido de bastones de madera de ébano. El texto de un conjuro podría ser alterado para parecer una página del libro mayor de un comercio o incluso un conjuro totalmente distinto. Sobre una *página secreta* pueden ejecutarse unas *runas explosivas* o una *impronta de la serpiente sepia*.

Un conjuro de *comprensión idiomática* no basta, de por sí, para revelar el contenido de una *página secreta*. Serás capaz de revelar su contenido original pronunciando una palabra especial. Luego podrás leer la página detenidamente y devolverla a voluntad a su forma de *página secreta*. También podrás anular el conjuro por completo pronunciando dos veces la palabra especial. Un sortilegio de *detectar magia* mostrará una tenue aura mágica en la página en cuestión, pero no sacará a relucir su verdadero contenido. *Visión verdadera* revelará la presencia de material oculto, pero no revelará el contenido en sí, a no ser que se ejecute junto a un conjuro de *comprensión idiomática*. Una *página secreta* puede ser disipada, y el escrito oculto puede ser destruido por medio de un conjuro de *borrar*.

Componentes materiales: polvo de escamas de arenque y esencia de fuego fatuo.

Palabra de poder aturdidor

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Guerra 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura de hasta 150 pg
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Pronuncias una única palabra de poder que hace que una criatura de tu elección quede aturdida, pueda o no escuchar la palabra. La duración del conjuro depende del total de puntos de golpe que tenga en ese momento el objetivo. Cualquier criatura con 151 o más puntos de golpe no resulta afectada por la *palabra de poder aturdidor*.

Puntos de golpe	Duración
Hasta 50	4d4 asaltos
51 a 100	2d4 asaltos
101 a 150	1d4 asaltos

Palabra de poder cegador

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Guerra 7, Hcr/Mag 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: una criatura con hasta 200 pg
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Pronuncias una única palabra de poder que hace que una criatura de tu elección quede cegada, pueda o no escuchar la palabra. La duración del conjuro depende del total de puntos de golpe que tenga en ese momento el objetivo. Cualquier criatura con 201 o más puntos de golpe no resulta afectada por la *palabra de poder cegador*.

Puntos de golpe	Duración
Hasta 50	Permanente
51 a 100	1d4+1 minutos
101 a 200	1d4+1 asaltos

Palabra de poder mortal

Encantamiento (compulsión) [enajenador, muerte]
Nivel: Guerra 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo o área: una criatura viva con hasta 100 pg
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Pronuncias una única palabra de poder que instantáneamente mata a una criatura de tu elección, pueda o no escuchar la palabra. Cualquier criatura que en ese momento tenga 101 o más puntos de golpe no resulta afectada por la *palabra de poder mortal*.

Palabra de regreso

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Clr 6, Drd 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ilimitado
Objetivo: tú y objetos o criaturas voluntarias tocados
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: no o sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro te teleporta instantáneamente hasta tu santuario cuando pronuncias la *palabra de regreso*. Tienes que designar cuál es tu santuario al preparar el conjuro, y éste debe ser un lugar con el que estés muy familiarizado. El punto de llegada debe ser un área designada que no supere los 10'×10'. Podrás cubrir cualquier distancia en un mismo plano, pero no podrás trasladarte de un plano a otro. Además de viajar tú mismo, podrás transportar todos los ob-

jetos que estés llevando, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura voluntaria Mediana o más pequeña adicional (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada tres niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto las unas con las otras, y al menos una debe estar en contacto contigo. Si se exceden estas limitaciones, el conjuro falla.

La *palabra de regreso* no podrá transportar a una criatura no voluntaria. Así mismo, un TS de Voluntad por parte de una criatura (o su RC) impedirá teleportar objetos que obren en su poder. Los objetos desatendidos que no sean mágicos no tendrán derecho a TS.

Palabra del caos

Evocación [caótico, sónico]
Nivel: Caos 7, Clr 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40'
Área: criaturas no caóticas en una expansión de 40' de radio, centrada en ti
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Toda criatura no caótica dentro del área que escuche la *palabra del caos* sufre los efectos nocivos que se describen a continuación. Estos efectos son acumulativos y concurrentes, sin que se permita un TS contra ellos.

Sordera: la criatura se queda sorda durante 1d4 asaltos.

Aturdimiento: la criatura queda aturdida durante 1 asalto.

Confusión: la criatura queda *confundida* (igual que con el conjuro de *confusión*) durante 1d10 minutos. Esto se un efecto de encantamiento enajenador.

Muerte: una criatura viva morirá. Un muerto viviente será destruido.

DG	Efecto
Iguales al nivel del lanzador	Sordera
Hasta el nivel del lanzador –1	Aturdimiento, sordera
Hasta el nivel del lanzador –5	*Confusión*, aturdimiento, sordera
Hasta el nivel del lanzador –10	Muerte, *confusión*, aturdimiento, sordera

Además, si estás en tu plano natal al lanzar este conjuro, las criaturas extraplanares no caóticas que haya en el área serán desterradas inmediatamente y devueltas a sus planos de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no podrán regresar durante 24 horas como mínimo. Este efecto tendrá lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *palabra del caos*. El efecto de destierro puede ser negado mediante una salvación de Voluntad (con un penalizador –4).

Las criaturas cuyos DG excedan tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *palabra del caos*.

Palabra sagrada

Evocación [bueno, sónico]
Nivel: Bien 7, Clr 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40'
Área: criaturas no buenas en una expansión de 40' de radio, centrada en ti
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Cualquier criatura que no sea buena dentro del área y que escuche la *palabra sagrada* sufre los siguientes efectos nocivos:

DG	Efecto
Igual al nivel de lanzador	Sordera
Hasta el nivel de lanzador –1	Ceguera, sordera
Hasta el nivel de lanzador –5	Parálisis, ceguera, sordera
Hasta el nivel de lanzador –10	Muerte, parálisis, ceguera, sordera

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

Sordera: la criatura se queda sorda durante 1d4 asaltos.

Ceguera: la criatura se queda ciega durante 2d4 asaltos.

Parálisis: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerte: una criatura viva muere. Un muerto viviente es destruido.

Además, si estás en tu plano natal, las criaturas extraplanarias no buenas que haya en el área serán desterradas inmediatamente y devueltas a sus planos de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no podrán regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tendrá lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *palabra sagrada*. El efecto de destierro puede ser negado por una salvación de Voluntad (con un penalizador de –4).

Las criaturas cuyos DG excedan tu nivel de lanzador no resultan afectadas por una *palabra sagrada*.

Pantalla

Ilusión (engaño)
Nivel: Hcr/Mag 8, Superchería 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: un cubo de 30'/nivel (Mo)
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro combina varios elementos que crean una poderosa protección contra el escudriñamiento y la observación directa. Al ejecutar el sortilegio, dictas qué podrá y no podrá ser observado en el área afectada, aunque la ilusión creada deberá ser definida en términos generales. Por tanto, puedes especificar que se te pueda ver jugando al ajedrez con otra criatura mientras dure el sortilegio, pero no podrás hacer que los jugadores ilusorios hagan una pausa, se vayan a comer y luego reanuden la partida. Podrás hacer que un cruce parezca vacío y tranquilo aunque, en realidad, haya un ejército pasando por él. En este último caso, podrías especificar que el efecto ocultase a todo el mundo (incluyendo a los transeúntes corrientes), que tus tropas no pudieran ser detectadas o que sólo pudiera verse uno de cada cinco soldados que pasara por el cruce. Las condiciones no podrán cambiarse una vez hayan sido establecidas.

Los intentos de escudriñar el área detectarán automáticamente la imagen que hayas decidido, sin TS que valga. La imagen y el sonido se corresponderán con la ilusión creada. Por ejemplo, un grupo de personas de pie en mitad de un prado podría ocultarse como un prado vacío en el que cantaran los pajarillos.

En caso de observación directa, se tendrá derecho a un TS (como si se tratara de una ilusión normal) cuando existan razones para descreer: ciertos observadores podrían empezar a "sospechar" si un ejército desapareciera en un lugar para aparecer de nuevo en otro. El hecho de entrar en el área no cancelará la ilusión ni tendrá por qué dar derecho a un TS, siempre y cuando las criaturas escondidas se aparten de las afectadas por el conjuro.

Partículas rutilantes

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: criaturas y objetos en una expansión de 10' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (sólo efecto cegador)
Resistencia a conjuros: sí

Una nube de partículas doradas cubre todo y a todos en el área, cegando a las criaturas y volviendo visible el contorno de las cosas invisibles durante la duración del conjuro. Todo lo que haya en el área quedará cubierto por el polvo, que será imposible de quitar y continuará brillando hasta desaparecer.

Cualquier criatura cubierta por el polvo sufre un penalizador –40 en las pruebas de Esconderse.

Componente material: mica molida.

Pasamiento

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Efecto: abertura de 5 × 8', y 10' de profundidad más 5' por cada tres niveles adicionales
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite crear un pasadizo en una pared de madera, yeso o piedra, pero no en las que estén hechas de metal u otro material más duro. El pasaje tiene 10' de profundidad, más 5' adicionales por cada tres niveles de lanzador por encima del 9.º (15' a nivel 12.º, 20' a nivel 15.º, y un máximo de 25' a nivel 18.º). Cuando el grosor de la pared sea superior a la profundidad del pasaje creado, un único lanzamiento de este conjuro sólo creará un nicho o un corto túnel. Por lo tanto, varios lanzamientos de *pasamiento* pueden crear un pasadizo continuo, capaz de atravesar paredes más gruesas. Cuando finalice el sortilegio, las criaturas que se encuentren en el pasadizo serán expulsadas a través de la salida más cercana. Si alguien disipa el *pasamiento* o tú lo deshaces, las criaturas que haya en su interior serán expulsadas por la salida más alejada si hubiera más de una, y por la única existente si sólo hubiera una.

Componente material: algunas semillas de sésamo.

Pasar sin dejar rastro

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada/nivel
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los receptores podrán desplazarse por cualquier tipo de terreno (barro, nieve, polvo, etc.) sin dejar tras de sí huellas ni rastros olorosos; seguirlos resultará imposible si no se utilizan medios mágicos.

Pauta centelleante

Ilusión (pauta) [enajenador]
Nivel: Hch/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: luces de gran colorido en una expansión de 20' de radio
Duración: concentración + 2 asaltos
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Una pauta arremolinada de colores discordantes y centelleantes se extiende en ondas por el aire, afectando a las criaturas en su interior. El conjuro afecta a un total de criaturas con un valor de DG igual a tu nivel de lanzador (máximo 20). Las criaturas con menos DG son afectadas primero; y entre criaturas con los mismos DG, son afectadas antes las más próximas al punto de origen. Los DG que no sean suficientes como para afectar a una criatura se desperdician. El conjuro afecta a cada objetivo dependiendo de sus DG.

6 o menos: inconsciente durante 1d4 asaltos, tras los que está aturdido otros 1d4 asaltos, y después *confuso* otros 1d4 asaltos más (para las criaturas que no estén vivas, considera un resultado de inconsciente como aturdido).

Entre 7 y 12: aturdido durante 1d4 asaltos, y después *confundido* durante otros 1d4 asaltos.

13 o más: confundido durante 1d4 asaltos. Las criaturas sin vista no resultan afectadas por la *pauta centelleante*.

Componente material: un pequeño prisma de cristal.

Pauta hipnótica

Ilusión (pauta) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V (sólo Brd), S, M; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: luces multicolores en una expansión de 10' de radio
Duración: concentración + 2 asaltos
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Una sinuosa urdimbre de sutiles colores serpenteará en el aire, fascinando a las criaturas que haya en el interior del efecto. Lanza 2d4 y suma tu nivel de lanzador (máximo 10) para determinar el total de DG de criaturas afectados. Las criaturas con menos DG serán las primeras en resultar afectadas, y cuando haya víctimas con los mismos DG, las más cercanas al punto de origen de la expansión serán las primeras afectadas. Los DG que no basten para afectar a una criatura se perderán sin más. Las criaturas afectadas quedarán fascinadas por la pauta de colores. Las criaturas sin vista no resultan afectadas por este conjuro.

Los magos o hechiceros no necesitan pronunciar sonido alguno para ejecutar este sortilegio, pero los bardos tendrán que cantar, tocar un instrumento o recitar una rima como componente verbal.

Componente material: una vara de incienso encendida o una varilla de cristal llena de material fosforescente.

Pauta iridiscente

Ilusión (pauta) [enajenador]
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V (sólo Brd), S, M, F; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: luces de colores en una expansión de 20' de radio
Duración: concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una pauta de colores entrelazados, brillantes e iridiscentes que cautiva a aquellas criaturas que la ven, afectando a un máximo de 24 DG. Las criaturas con menos DG serán las primeras en ser afectadas; cuando haya varias con los mismos DG, el conjuro alcanzará en primer lugar a las que estén más cerca del punto de origen.

Las criaturas afectadas que fallen su salvación quedarán cautivadas por la pauta

Con un simple gesto (una acción gratuita) puedes hacer que la pauta iridiscente se desplace hasta 30' por asalto (lo cual desplazará su punto de origen efectivo). Todas las criaturas cautivadas seguirán el movimiento del arco iris luminoso, intentando alcanzarlo o estar cerca de él. Las criaturas cautivadas a las que se retenga o aleje de la pauta seguirán intentando acercarse a ella. Si el efecto lleva a sus receptores hasta un lugar peligroso (una hoguera, un barranco, etc.), cada uno de ellos tendrá derecho a realizar un segundo TS. Si algo oculta las luces por completo (un conjuro de *niebla de obscurecimiento*, por ejemplo), las criaturas que no puedan verlas quedarán libres del efecto.

Este conjuro no afecta a las criaturas ciegas.

Componente verbal: los magos o hechiceros no necesitan pronunciar sonido alguno para ejecutar este sortilegio, pero los bardos tendrán que cantar, tocar un instrumento o recitar una rima como componente verbal.

Componente material: un poco de fósforo. *Foco:* un cristal con forma de prisma.

Penumbras

Ilusión (sombra)
Nivel: Hcr/Mag 9

Este conjuro funciona como *conjuración sombría*, salvo en que imita conjuraciones de hechicero y mago de hasta 8.º nivel. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen 4/5 (80%) del daño a los que descreean, y de un modo similar los efectos que no causan daño tienen un 80% de posibilidades de funcionar contra ellos.

Perdición

Encantamiento (compulsión) [miedo, enajenador]
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 50'
Área: todos los enemigos en radio de 50'
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Perdición infunde el miedo y la duda en tus enemigos, que sufrirán un penalizador –1 de moral tanto en las tiradas de ataque como en los TS contra efectos de miedo.

Perdición contrarresta y disipa *bendecir*.

Permanencia

Universal
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos
Alcance: ver texto
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: permanente; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que otros sortilegios se vuelvan permanentes.

Dependiendo del conjuro al que desees afectar, deberás tener un nivel de lanzador mínimo e invertir una cantidad de PX.

Podrás hacer permanentes los siguientes conjuros para tu beneficio personal:

Conjuro	Nivel mín. lanzador	Coste en PX
Comprensión idiomática	9.°	500 PX
Detectar magia	9.°	500 PX
Don de lenguas	11.°	1.500 PX
Leer magia	9.°	500 PX
Ver lo invisible	10.°	1.000 PX
Visión en la oscuridad	10.°	1.000 PX
Vista arcana	11.°	1.500 PX

En primer lugar, deberás ejecutar el sortilegio deseado y, a continuación, deberás lanzar *permanencia*. No podrás ejecutar tales conjuros sobre otras criaturas y esta aplicación de *permanencia* sólo podrá ser disipada por un lanzador de nivel superior al que tuvieras en el momento de lanzar el conjuro.

Además de los de uso personal, este sortilegio puede emplearse para hacer permanentes los siguientes conjuros sobre ti, sobre otra criatura o sobre un objeto (según corresponda):

Conjuro	Nivel mín. lanzador	Coste en PX
Agrandar persona	9.°	500 PX
Colmillo mágico	9.°	500 PX
Colmillo mágico mayor	11.°	1.500 PX
Reducir persona	9.°	500 PX
Resistencia	9.°	500 PX
Vínculo telepático de Rary[1]	13.°	2.500 PX

[1] Sólo une a dos criaturas por lanzamiento de permanencia.

Los siguientes conjuros también podrán ser lanzados (solamente) sobre objetos o áreas y dotados de *permanencia*:

Conjuro	Nivel mín. lanzador	Coste en PX
Alarma	9.°	500 PX
Animar los objetos	14.°	3.000 PX
Boca mágica	10.°	1.000 PX
Bruma sólida	12.°	2.000 PX
Círculo de teletransporte	17.°	4.500 PX
Encoger objeto	11.°	1.500 PX
Esfera prismática	17.°	4.500 PX
Invisibilidad	10.°	1.000 PX
Luces danzantes	9.°	500 PX
Muro de fuego	12.°	2.000 PX
Muro de fuerza	13.°	2.500 PX
Muro prismático	16.°	4.000 PX
Nube apestosa	11.°	1.500 PX
Puerta en fase	15.°	3.500 PX
Ráfaga de viento	11.°	1.500 PX
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen	13.°	2.500 PX
Símbolo de aturdimiento	15.°	3.500 PX
Símbolo de debilidad	15.°	3.500 PX
Símbolo de dolor	13.°	2.500 PX
Símbolo de locura	16.°	4.000 PX
Símbolo de miedo	14.°	3.000 PX
Símbolo de muerte	16.°	4.000 PX
Símbolo de persuasión	14.°	3.000 PX
Símbolo de sueño	16.°	4.000 PX
Sonido fantasma	9.°	500 PX
Telaraña	10.°	1.000 PX

Los conjuros lanzados sobre otras criaturas, objetos o lugares (distintos de ti) poseerán una vulnerabilidad normal al conjuro de *disipar magia*.

El DM puede permitir que otros conjuros sean dotados de *permanencia*; investigar esta posible aplicación de un conjuro costará el mismo tiempo y dinero que investigar personalmente el conjuro seleccionado (consulta la *Guía del Dungeon Master*). Si el DM ya hubiera decidido que tal aplicación no es posible, la investigación fracasará automáticamente. Un personaje sólo podrá saber si una aplicación es posible o imposible mediante el éxito o el fracaso de la citada investigación.

Coste en PX: consulta las tablas anteriores.

Perturbar muertos vivientes

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Te permite lanzar un rayo de energía positiva. Debes efectuar un ataque de toque a distancia para impactar, y si el rayo golpea a una criatura muerta viviente le infligirá 1d6 puntos de daño.

Pesadilla

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, maligno]
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ilimitado
Objetivo: una criatura viva
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Te permite enviar una visión fantasmagórica, terrible y perturbadora, hasta una criatura a la que nombres o designes específicamente. La *pesadilla* impedirá un descanso reconfortante y, además, infligirá 1d10 puntos de daño. El receptor despertará cansado y será incapaz de recuperar conjuros arcanos durante las siguientes 24 horas.

La dificultad de la salvación depende de lo bien que conozcas al objetivo y de qué tipo de conexión física (si la hay) tengas con él.

Conocimiento	Modificador a la salvación de Voluntad
Ninguno[1]	+10
De segunda mano (has oído hablar del objetivo)	+5
De primera mano (conoces al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	–5

[1] Debes tener algún tipo de conexión con una criatura a la que no conozcas.

Conexión	Modificador a la salvación de voluntad
Imitación o dibujo	–2
Posesión o prenda de vestir	–4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, fragmento de uña, etc.	–10

Un conjuro de *disipar el mal* lanzado sobre el receptor cuando estés ejecutando este sortilegio disipará *pesadilla* y te dejará aturdido durante 10 minutos por nivel de lanzador del *disipar el mal*.

Si el receptor está despierto al dar comienzo el conjuro, podrás optar por detener el lanzamiento (poniendo fin al conjuro) o por entrar en trance hasta que el receptor se vaya a dormir, momento en que volverás a estar alerta y podrás completar la ejecución del sortilegio. Si eres perturbado durante el trance, debes tener éxito en una prueba de Concentración tal y como si estuvieses en medio del lanzamiento de un conjuro (ver pág. 69), o perderás el conjuro.

Si eliges entrar en trance, dejarás de ser consciente de tu entorno y lo que suceda a tu alrededor mientras permanezcas en ese estado. Mientras estés en trance te encontrarás indefenso tanto física como mentalmente (por ejemplo, fallarás todos los TS que tengas que realizar).

Las criaturas que no duermen ni sueñan (como los elfos, pero no los semielfos) son inmunes a este conjuro.

Piedra mágica

Transmutación
Nivel: Clr 1, Drd 1, Tierra 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: hasta 3 guijarros tocados
Duración: 30 minutos o hasta ser descargado
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Te permite transmutar 3 guijarros (de tamaño no superior al de los plomos de honda) para que golpeen con enorme fuerza cuando sean arrojados o lanzados con una honda. Si son arrojados con la mano, tendrán un incremento de distancia de 20'. Si son lanzados con honda, habrá que tratarlos igual que los proyectiles de esa arma (incremento de distancia de 50'). El conjuro les concede un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque y daño. Para usar una *piedra mágica*, una criatura no tiene más que efectuar un ataque normal a distancia. Cada proyectil inflige 1d6+1 (incluyendo ya el bonificador de mejora) puntos de daño al alcanzar a un oponente, aunque el daño se duplicará (2d6+2 puntos) cuando el oponente en cuestión sea un muerto viviente.

Piedra parlante

Adivinación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel

Obtienes la aptitud de hablar con las piedras, que te contarán qué o quién las ha tocado, además de revelarte lo que esté cubierto o escondido bajo ellas. Si se les pide, las piedras darán descripciones completas. Recuerda que la perspectiva, percepción y conocimientos de las piedras pueden impedir que éstas den los detalles que andas buscando (a discreción del DM). Puedes comunicarte tanto con la piedra natural como con la trabajada.

Piedras puntiagudas

Transmutación [tierra]
Nivel: Drd 4, Tierra 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: un cuadro de 20'/nivel
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos parcial
Resistencia a conjuros: sí

Los terrenos rocosos, suelos de piedra y otras superficies similares adoptan largas formas puntiagudas que se confunden con el entorno. Las *piedras puntiagudas* obstaculizarán el avance por el área e infligirán daño. Toda criatura que entre o atraviese a pie el área del conjuro se mueve a la mitad de su velocidad, y además sufrirá 1d8 puntos de daño perforante por cada 5' que se desplace por ella.

Las criaturas dañadas por este conjuro deberán realizar un TS de Reflejos o sufrirán heridas en los pies y piernas. Si fallan, su velocidad se verá reducida a la mitad de la normal durante 24 horas o hasta que la criatura herida reciba un conjuro de *curar* (que también le hará recuperar puntos de golpe). Otra criatura podría librarla de la penalización dedicando 10 minutos a vendar las heridas y teniendo éxito en una prueba de Sanar contra la CD de salvación del conjuro.

Las *piedras puntiagudas* son una trampa mágica que no puede ser desactivada mediante la habilidad de Inutilizar mecanismo.

Nota: las trampas mágicas, como las *piedras puntiagudas*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 29 en el caso de las *piedras puntiagudas*).

Piel pétrea

Abjuración
Nivel: Drd 5, Fuerza 6, Hcr/Mag 4, Tierra 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel o hasta ser descargado
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura custodiada obtendrá resistencia frente a los golpes, tajos, apuñalamientos y cortes. El receptor obtiene una reducción del daño de 10/adamantina (ignora los primeros 10 puntos cada vez que sufra daño de un arma, aunque las armas adamantinas ignorarán esta reducción).

El conjuro se agotará una vez haya prevenido un total de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 150 puntos).

Componentes materiales: granito y polvo de diamante (por valor de 250 po) para espolvorear sobre la piel del receptor.

Piel robliza

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 2, Vegetal 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro endurece la piel de una criatura. El efecto concede un bonificador +2 de mejora al bonificador de armadura natural que tenga la criatura. Este bonificador aumenta en +1 cada tres niveles de lanzador por encima del 3.º, hasta un máximo de +5 a 12.º nivel.

El bonificador de mejora proporcionado por *piel robliza* se apila con el bonificador de armadura natural del objetivo, pero no con otros bonificadores de mejora a la armadura natural. Una criatura sin armadura natural tiene a todos los efectos un bonificador de armadura natural de +0, del mismo modo que un personaje que sólo lleve ropa normal tiene un bonificador de armadura de +0.

Pirotecnia

Transmutación
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivo: un fuego (máximo un cubo de 20' de lado)
Duración: 1d4+1 asaltos o 1d4+1 asaltos después de que las criaturas hayan abandonado la nube de humo; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega o Fortaleza niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí o no; ver texto

Dependiendo de la versión que elijas, este conjuro convierte un fuego en una explosión de fuegos artificiales cegadores o en una densa nube de humo asfixiante.

Fuegos artificiales: los fuegos artificiales son una ardiente explosión momentánea de brillantes luces aéreas de colores. Este efecto ciega durante 1d4+1 asaltos a todas las criaturas que haya en un radio de 120' del fuego utilizado (Voluntad niega). Para resultar afectadas, tales criaturas han de tener línea de visión con el fuego afectado. La RC puede impedir la citada ceguera.

Nube de humo: una sinuosa humareda surge del fuego utilizado por el conjuro, formando una nube asfixiante que se expande 20' en todas direcciones y dura 1 asalto por nivel de lanzador. Ningún tipo de visión (ni siquiera la visión en la oscuridad) resultará eficaz en medio de esta nube. Todos los que se encuentren en su interior sufren penalizadores –4 en sus puntuaciones de Fuerza y Destreza (Fortaleza niega). Estos efectos continúan durante 1d4+1 asaltos después de abandonar la nube o de que ésta sea disipada. La RC no se aplica en este caso.

Componente material: el conjuro hace uso de un fuego que se extinguirá inmediatamente. Un fuego lo bastante grande como para ocupar más de un cubo de 20' de lado sólo se apagará parcialmente. Los fuegos mágicos no se extinguirán, aunque una criatura basada en el fuego (como un elemental de fuego) sufriría 1 punto de daño por nivel de lanzador si fuera utilizada como componente material para este sortilegio.

Plaga de insectos

Conjuración (convocación)
Nivel: Clr 5, Drd 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: una plaga de langostas por cada 3 niveles, cada una de las cuales debe estar adyacente a al menos otra de las plagas
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Convocas un grupo de plagas de langostas (una por cada 3 niveles, hasta un máximo de 6 plagas a nivel 18.º). Las plagas deben ser convocadas de modo que cada una esté adyacente al menos a otra plaga (esto es, que las plagas deben formar una zona continua). Puedes convocar a las plagas de langostas de modo que compartan el área con otras criaturas. Cada plaga ataca a todas las criaturas que ocupen su área. Las plagas son estacionarias después de ser convocadas, y no persiguen a las criaturas que huyen.

Consulta el *Manual de monstruos* para los detalles sobre las plagas de langostas.

Plegaria

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 3, Pld 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 40'
Área: todos los aliados y enemigos en una explosión de 40' de radio, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Atraes un favor o gracia especial sobre ti y sobre tus aliados al tiempo que traes la desgracia sobre tus enemigos. Tus aliados y tú obtenéis

un bonificador +1 de suerte en las tiradas de ataque, de daño por arma, en los TS y en las pruebas de habilidad; mientras que tus enemigos sufren un penalizador –1 en todas esas tiradas.

Poder de la justicia

Transmutación
Nivel: Clr 5, Fuerza 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Creces hasta alcanzar el doble de tu altura y tu peso aumenta 8 veces. Este incremento aumenta tu categoría de tamaño hasta la inmediatamente superior, por lo que obtienes un bonificador +8 de tamaño a la Fuerza y un bonificador +4 de tamaño a la Constitución. Recibes un bonificador +4 de mejora a tu armadura natural, así como reducción del daño 5/maligno (si normalmente canalizas energía positiva) o 5/bueno (si normalmente canalizas energía negativa). A nivel 12.º esta reducción del daño pasa a ser 10/maligno o 10/bueno, y a 15.º nivel pasa a 15/maligno o 15/bueno (el máximo). Tu modificador de tamaño a la CA y los ataques cambian del modo apropiado a tu nueva categoría de tamaño (si tu tamaño original era Diminuto, Menudo, Pequeño, Mediano o Grande, el modificador disminuye en 1; en los demás casos consulta 'Modificadores de tamaño', pág. 134).

Utiliza la tabla 8–4: tamaño y escala de las criaturas, para determinar tu nuevo espacio y alcance. Este conjuro no cambia tu velocidad.

Si no hay espacio suficiente en el recinto para el tamaño deseado, alcanzas el tamaño máximo posible y debes realizar una prueba de Fuerza (utilizando su puntuación aumentada) para hacer reventar el recinto durante el proceso. Si fallas, quedas encerrado sin dañar al material que te rodea (el conjuro no puede ser utilizado para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo el equipo que lleves puesto o transportes aumentará de modo similar mediante este conjuro. Las armas de cuerpo a cuerpo y de proyectil infligen más daño (consulta la tabla 2–2 en la *Guía del Dungeon Master*). Otras propiedades mágicas no resultan afectadas por este conjuro. Cualquier objeto agrandado que deje tu posesión (incluyendo un proyectil o un arma arrojadiza) regresa instantáneamente a su tamaño normal. Esto quiere decir que las armas arrojadizas infligen su daño normal (los proyectiles causan daño dependiendo del tamaño del arma que los disparó).

Varios efectos mágicos que aumenten el tamaño no se apilan, lo cual quiere decir (entre otras cosas) que no puedes utilizar un segundo lanzamiento de este conjuro para aumentar más tu tamaño mientras sigas bajo los efectos del primer lanzamiento.

Poder divino

Evocación
Nivel: Clr 4, Guerra 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Llamando al poder divino de tu patrón, infundes tu persona con fuerza y capacidad para el combate. Tu ataque base pasa a ser igual a tu nivel de personaje (lo cual puede darte ataques adicionales), obtienes un bonificador +6 de mejora a la Fuerza y ganas 1 pg temporal por nivel de lanzador.

Polimorfar

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura viva tocada
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *alterar el propio aspecto*, salvo en que puedes transformar a un sujeto voluntario en cualquier tipo de criatura viva. La nueva forma puede ser del mismo tipo que el objetivo o de cualquiera de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia mágica, cieno, dragón, fata, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, planta o sabandija. La forma asumida no puede tener más DG que tu nivel de lanzador (o que DG tenga el objetivo, lo que sea menor), hasta un máximo de 15 DG a nivel 15.º. No puedes hacer que un objetivo asuma una forma más pequeña que Minúsculo, ni que asuma forma incorporal o gaseosa. El tipo y subtipo de la criatura (si lo hay) cambia para adecuarse a la nueva forma (consulta el *Manual de monstruos* para más información).

Al realizarse el cambio, el objetivo recupera puntos de vida perdidos como si hubiese descansado durante una noche (aunque esta curación no restaura daño temporal de característica ni proporciona ningún otro de los beneficios de descansar; cambiar de nuevo a su forma original no proporciona más curación). Si es muerto, el objetivo vuelve a su forma original, aunque seguirá estando muerto.

El receptor obtiene las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de su nueva forma, pero conserva sus propios valores de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También obtiene todos los ataques especiales extraordinarios de la nueva forma (como constreñir, agarrón mejorado y veneno), pero no obtiene sus cualidades especiales extraordinarias (como sentido ciego, curación rápida, regeneración y olfato) ni ninguna aptitud sobrenatural o sortílega.

Las criaturas incorporales o gaseosas son inmunes a ser *polimorfadas*, y una criatura con el subtipo de cambiaformas (como un licántropo o un doppelgánger) pueden volver a su forma natural mediante una acción estándar.

Componente material: un capullo vacío.

Polimorfar cualquier cosa

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 8, Superchería 8
Componentes: F, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura u objeto no mágico de hasta 100' cúbicos/nivel
Duración: ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto); ver texto
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro funciona igual que *polimorfar*, salvo en que hace que una criatura u objeto se convierta en otro. La duración del sortilegio dependerá de lo radical que sea el cambio desde el estado original hasta el estado encantado. El DM determinará la duración basándose en las siguientes directrices:

El receptor transformado es:	Incremento del factor de duración[1]
Del mismo reino (animal, vegetal, mineral)	+5
De la misma clase (mamíferos, hongos, metales, etc.)	+2
Del mismo tamaño	+2
Parecido (como una rama a un árbol, una piel de lobo a un lobo, etc.)	+2
Igual de inteligente (o menos)	+2

[1] Suma todos los que sean aplicables y consulta la siguiente tabla.

Factor de duración	Ejemplo	Duración
0	Guijarro a humano	20 minutos
2	Marioneta a humano	1 hora
4	Humano a marioneta	3 horas
5	Lagarto a mantícora	12 horas
6	Oveja a abrigo de lana	2 días
7	Musaraña a mantícora	1 semana
9+	Mantícora a musaraña	Permanente

Al contrario que *polimorfar*, este conjuro concede a la criatura la puntuación de Inteligencia de su nueva forma. Si la forma original no tuviera puntuaciones de Sabiduría o Carisma, las obtendría al adoptar su nueva forma.

El daño sufrido en la nueva forma puede producir heridas e incluso la muerte de la criatura afectada. Por ejemplo, podría transformarse en piedra al receptor y triturarlo hasta reducirlo a polvo, infligiéndole daño y llegando incluso a matarlo. Si la criatura fuera transformada en polvo desde un principio, haría falta recurrir a métodos más creativos para lograr infligirle daño (quizá pudieras utilizar un conjuro de *ráfaga de viento* para dispersarlo a los cuatro vientos). Por lo general, la criatura sufrirá daño siempre que su nueva forma sea alterada mediante la fuerza física, aunque es posible que el DM tenga que valorar muchas de estas situaciones.

Un objeto no mágico no puede ser transformado en un objeto mágico mediante este conjuro. Los objetos mágicos no resultan afectados por este sortilegio.

Este sortilegio no puede crear material que posea un gran valor intrínseco, como cobre, plata, gemas, seda, oro, platino o adamantina. Tampoco puede reproducir las propiedades especiales del hierro frío en lo que se refiere a superar la reducción el daño de ciertas criaturas.

Este conjuro también puede utilizarse para duplicar los efectos de los conjuros *de la carne a la piedra, de la piedra a la carne, polimorfar, transmutar agua en polvo, transmutar barro en roca* o *transmutar roca en barro.*

Componentes materiales arcanos: mercurio, goma arábiga y humo.

Polimorfar funesto

Transmutación
Nivel: Drd 5, Hch/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: permanente
Tiro de salvación: Fortaleza niega, Voluntad parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Como *polimorfar,* salvo en que transformas al objetivo en un animal Pequeño o de menor tamaño, de no más de 1 DG (como un perro, lagarto, mono o sapo). Si la nueva forma sería mortal para la criatura (por ejemplo, si polimorfas a un objetivo terrestre en un pez, o a un objetivo que esté volando en un sapo) la víctima recibe un bonificador +4 en su salvación.

Si el conjuro tiene éxito, el objetivo debe realizar también una salvación de Voluntad. Si esta segunda salvación falla, la criatura pierde sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas, así como su aptitud para lanzar conjuros (si la tenía), y obtiene el alineamiento, aptitudes especiales e Inteligencia, Sabiduría y Carisma de su nueva forma en lugar de los suyos. Sigue conservando su clase y nivel (o DG), así como todos los beneficios que derivan de ellos (tal y como ataque base, salvaciones base y puntos de golpe). Conserva cualquier rasgo de clase (con la excepción del lanzamiento de conjuros) que no sea una aptitud extraordinaria, sobrenatural o sortílega.

Las criaturas incorpóreas o gaseosas son inmunes a ser *polimorfadas,* y una criatura con el subtipo de cambiaformas (como un licántropo o un doppelgánguer) puede volver a su forma natural como acción estándar.

Presciencia

Adivinación
Nivel: Drd 9, Hcr/Mag 9, Saber 9
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal o toque
Objetivo: ver texto
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no o sí (inofensivo)

Este sortilegio te concede un poderoso sexto sentido en relación contigo o con otra criatura. Una vez hayas lanzado el conjuro, serás advertido instantáneamente de todo peligro o perjuicio que vaya a afectar de forma inminente al receptor. Así, si eres el receptor del sortilegio, sabrás con antelación si un pícaro está a punto de atacarte furtivamente, si una criatura va a saltar sobre ti desde una posición inesperada o si eres el blanco específico del conjuro o ataque a distancia de un enemigo. Nunca podrán sorprenderte ni cogerte desprevenido. Además, el conjuro te dará una idea general de la acción que deberías llevar a cabo para protegerte mejor (agacharte, saltar a la derecha, cerrar los ojos, etc.) y te concederá un bonificador +2 introspectivo a la CA y las salvaciones de Reflejos. Este bonificador introspectivo se perderá en todas aquellas situaciones que priven del uso del bonificador de Destreza a la CA.

Cuando otra criatura sea el receptor del conjuro, tú serás quien reciba las advertencias del peligro que corra. Para que tal advertencia resulte de utilidad, deberás comunicársela al receptor, pues, de lo contrario, podría no estar preparado para la situación. Siempre y cuando no pierdas ni un momento, podrás decir a gritos la advertencia, empujar al receptor e incluso comunicársela telepáticamente (por medio del conjuro apropiado) antes de que tenga lugar la desgracia. Sin embargo, el receptor no obtendrá el bonificador introspectivo a la CA y la salvación de Reflejos.

Componente material arcano: una pluma de colibrí.

Prestidigitación

Universal
Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Objetivo, efecto o área: ver texto
Duración: 1 hora
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Las prestidigitaciones son trucos menores que los lanzadores de conjuros novatos realizan para practicar. Una vez ejecutado, el sortilegio de *prestidigitación* te permite llevar a cabo efectos mágicos sencillos durante 1 hora. Tales efectos serán menores y estarán enormemente limitados. Las *prestidigitaciones* pueden elevar lentamente 1 lb. de material; pueden colorear, limpiar o manchar objetos en un cubo de 1' de lado por asalto; pueden enfriar, calentar o dar sabor a 1 lb. de material inerte; no pueden infligir daño ni romper la concentración de un lanzador de conjuros.

La *prestidigitación* puede crear pequeños objetos, pero éstos parecerán toscos y artificiales. Los materiales creados mediante este sortilegio serán extremadamente frágiles y no podrán ser utilizados como herramientas, armas ni componentes de conjuro. Por último, la *prestidigitación* carece de poder para duplicar los efectos de otros conjuros. Todo cambio realizado sobre un objeto (que no se limite a moverlo, limpiarlo o ensuciarlo) durará solamente 1 hora.

Los personajes suelen utilizar las *prestidigitaciones* para impresionar a la gente corriente, entretener a los niños o alegrar a quien esté deprimido. Los trucos más comunes de este sortilegio incluyen producir tintineos de música etérea, devolver el color a las flores marchitas, crear bolas brillantes que floten sobre tu mano, generar soplos de viento que hagan vacilar la llama de las velas, dar aroma y sabor a una comida sosa y formar pequeños remolinos para limpiar el polvo debajo de una alfombra.

Profanar

Evocación [maligno]
Nivel: Clr 2, Mal 2
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación de 20' de radio
Duración: 2 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro infunde energía negativa en un área. Todas las tiradas de Carisma que se lleven a cabo para expulsar muertos vivientes en ese lugar obtendrán un penalizador –3 profano. Los muertos vivientes que entren en el lugar obtendrán un bonificador +1 profano en las tiradas de ataque, las tiradas de daño y los TS. Los muertos vivientes creados o convocados dentro de un lugar profanado obtienen +1 pg por DG.

Si en el lugar *profanado* hay un altar, capilla u otro objeto permanente dedicado a tu deidad, panteón o poder superior con el que compartas alineamiento, los efectos indicados se duplicarán (penalizador –6 profano a la expulsión, bonificadores +2 profanos a las tiradas de los muertos vivientes, +2 pg por DG). Además, cualquiera que lance *reanimar a los muertos* dentro de esta zona puede crear el doble de la cantidad normal de muertos vivientes (esto es, 4 DG por nivel de lanzador en lugar de 2 DG por nivel de lanzador).

Cuando el lugar incluya un objeto permanente de este tipo que esté dedicado a un dios, panteón o poder superior que no sea tu deidad tutelar, el conjuro de *profanar* lanzará una maldición sobre el área, poniendo fin a su comunicación con el poder o la deidad en cuestión. En caso de ser utilizada, esta función secundaria no concederá al mismo tiempo los bonificadores para muertos vivientes indicados más arriba.

Profanar contrarresta y disipa el conjuro de *consagrar.*

Componentes materiales: un vial de agua sacrílega y plata pulverizada, por valor de 25 po (unas 5 lb.), que ha de espolvorearse en su totalidad por el área.

Protección contra el bien

Abjuración [maligno]
Nivel: Clr 1, Hcr/Mag 1, Mal 1

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas buenas, y las criaturas de este alineamiento que hayan sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

Protección contra el caos

Abjuración [legal]
Nivel: Clr 1, Hcr/Mag 1, Ley 1, Pld

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas caóticas, y las criaturas de este alineamiento que hayan sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

Protección contra el mal

Abjuración [bueno]
Nivel: Bien 1, Clr 1, Hcr/Mag 1, Pld 1
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no (ver texto)

Este conjuro protege a una criatura contra los ataques y el control mental de las criaturas malignas y contra las propias criaturas de ese alineamiento que hayan sido convocadas o conjuradas. El sortilegio crea una barrera mágica que rodea al receptor a 1' de distancia, se desplaza con él y tiene tres efectos principales:

En primer lugar, el receptor obtiene un bonificador +2 de desvío a la CA y un bonificador +2 de resistencia en los TS. Ambos bonificadores se aplicarán a los ataques efectuados por criaturas malignas.

En segundo lugar, la barrera bloquea todo intento de poseer a la criatura custodiada (como un ataque del conjuro de *transmigración*) o de ejercer control mental sobre ella [incluyendo efectos de encantamiento (hechizo) y de encantamiento (compulsión) que proporcionan al lanzador un control continuo sobre el objetivo, como *dominar persona*]. La protección no evita que estos efectos sean dirigidos a la criatura protegida, pero elimina el efecto durante la duración de la *protección contra el mal*. Si el efecto de *protección contra el mal* finaliza antes que el efecto que otorga control mental, el controlador será capaz de dar órdenes mentales a la criatura controlada. Así mismo, la barrera evitará la posesión por parte de una fuerza vital, pero no expulsará a una que ya ocupe el cuerpo del receptor antes de ser ejecutado el sortilegio. Este segundo efecto funciona sin importar el alineamiento del receptor.

En tercer lugar, el conjuro impedirá que las criaturas convocadas o conjuradas entren en contacto físico con la criatura custodiada. Esto hará que fallen los ataques con armas naturales de tales criaturas y que éstas se vean obligadas a retroceder en caso de intentar tocar a la criatura custodiada por este efecto. Las criaturas convocadas buenas son inmunes a este efecto. La protección contra el contacto finalizará si el receptor ataca a la criatura convocada o conjurada o intenta forzar la barrera protectora contra ella. La resistencia a conjuros puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la criatura custodiada.

Componente material arcano: un poco de plata pulverizada, con la que debes trazar en el suelo un círculo de 3' de diámetro en torno a la criatura a custodiar.

Protección contra la energía

Abjuración
Nivel: Clr 3, Drd 3, Exp 2, Hcr/Mag 3, Protección 3, Suerte 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel o hasta ser descargado
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro concede invulnerabilidad temporal contra el tipo de energía que elijas al lanzarlo (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). El sortilegio se agotará cuando haya absorbido 12 puntos de daño de ese elemento por nivel de lanzador (hasta un máximo de 120 puntos a 10.° nivel).

Nota: *protección contra la energía* se solapa (y, por tanto, no se apila) con *resistir energía*. Si un personaje esta bajo los efectos de *protección contra la energía y resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que su poder quede agotado.

Protección contra la ley

Abjuración [caótico]
Nivel: Caos 1, Clr 1, Hcr/Mag 1

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas legales, y las criaturas de este alineamiento que hayan sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

Protección contra las flechas

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel o hasta ser descargado
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura custodiada estará protegida contra las armas de ataque a distancia, obteniendo una reducción del daño de 10/magia contra ellas. Este conjuro no te otorga la aptitud de causar daño a criaturas con una reducción del daño similar. El conjuro se agotará una vez haya evitado un total de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo de 100 puntos).

Foco: un fragmento de caparazón de tortuga o galápago.

Protección contra los conjuros

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 8, Magia 8
Componentes: V, S, M, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: hasta una criatura tocada/4 niveles
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor obtiene un bonificador +8 de resistencia en los TS contra conjuros y aptitudes sortílegas (pero no contra las aptitudes sobrenaturales y extraordinarias).

Componente material: un diamante (por un valor mínimo de 500 po) que ha de ser triturado y espolvoreado sobre los receptores.

Foco: un diamante de 1.000 po por cada criatura a la que se desee conceder la protección. Cada receptor debe llevar su correspondiente piedra preciosa mientras dure el conjuro. Si alguno de ellos perdiera su gema, el conjuro dejaría de surtir efecto para él.

Proyección astral

Nigromancia
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9, Viaje 9
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 30 minutos
Alcance: toque
Objetivos: tú más una criatura voluntaria adicional/2 niveles (a la que has de tocar)
Duración: ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Al liberar tu espíritu de tu cuerpo físico, este conjuro te permite enviar tu forma astral hasta un plano distinto. Podrás llevar contigo las formas astrales de otras criaturas voluntarias, siempre y cuando sus cuerpos estuvieran formando un círculo contigo en el momento de lanzar el conjuro. Estos compañeros de viaje dependerán de ti y deberán acompañarte en todo momento. Si algo te sucediera durante el viaje, tus compañeros quedarían abandonados allá donde los dejaras.

Al lanzar el conjuro, proyectas tu "yo astral" hasta el plano Astral, dejando tu cuerpo físico en estado de animación suspendida en el pla-

no Material. El conjuro enviará al citado plano una copia astral de ti mismo y de todo lo que transportes o lleves puesto. Como el plano Astral está en contacto con otros planos, puedes viajar astralmente hasta el que prefieras. A continuación, abandonarás el plano Astral y formarás un nuevo cuerpo físico (equipo incluido) en el plano de existencia al que hayas decidido entrar.

Mientras estés en el plano Astral o en cualquier otro plano, tu cuerpo astral estará unido en todo momento al físico mediante un cordón plateado. Si este cordón se rompiera, morirías tanto astral como materialmente. Afortunadamente, existen muy pocas cosas capaces de romper un cordón plateado (consulta la *Guía del Dungeon Master* para más información). Cuando se forma un segundo cuerpo en un plano diferente, el cordón plateado incorporal permanece unido a él, aunque invisible. Si el segundo cuerpo o la forma astral murieran, el cordón volvería sin más hasta el lugar del plano Material en que se encuentre tu cuerpo, haciendo que abandonara su estado de animación suspendida. Aunque las proyecciones astrales funcionan en el plano Astral, sus acciones sólo afectan a las criaturas que existen en ese plano; en los demás planos, ha de materializarse un cuerpo físico.

Tus compañeros y tú podréis viajar indefinidamente por el plano Astral. Vuestros cuerpos esperarán sin más un en estado de animación suspendida hasta que decidáis devolverles sus espíritus. El conjuro durará hasta que desees que termine o hasta que se le ponga fin por medios ajenos a ti, como un *disipar magia* lanzado sobre tu cuerpo físico o tu forma astral, o la destrucción de tu cuerpo en el plano Material (cosa que te mataría).

Componentes materiales: un jacinto que valga, como mínimo, 1.000 po, más un lingote de plata por valor de 5 po por persona a la que haya de afectar el sortilegio.

Proyectar imagen

Ilusión (sombra)
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: un doble sombrío
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: no

Moldeas energía del plano de la Sombra para crear una versión ilusoria cuasirreal de ti mismo. La imagen proyectada tiene el mismo aspecto, sonido y olor que tú, pero es intangible. La sombra imita tus acciones (incluyendo el habla), a no ser que te concentres para que actúe de forma distinta (lo cual requiere una acción de movimiento).

Podrás ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos como si estuvieras donde ella se encuentre y, cada vez que llegue tu turno durante un asalto de combate, podrás cambiar de sus ojos a los tuyos o viceversa, como acción gratuita. Mientras estés utilizando sus sentidos, tu cuerpo se considera ciego y sordo.

Si así lo deseas, todo conjuro que lances cuyo alcance sea 'toque' o mayor, podrá tener su origen en la imagen proyectada en lugar de tenerlo en tu persona. La imagen no puede lanzar sobre ella misma ningún conjuro, salvo los de ilusión. Los sortilegios afectan del modo normal a los demás objetivos, sin importar que se hayan originado en la imagen proyectada.

Los objetos resultan afectados por la imagen proyectada como si hubiesen tenido éxito en su salvación de Voluntad.

Debes mantener una línea de efecto con la sombra en todo momento. Si tal línea es obstruida, el conjuro finalizará. El sortilegio también terminará si usas un *desplazamiento de plano*, una *puerta dimensional*, un *teleportar* o algún otro conjuro que rompa tu línea de efecto, aunque sea sólo durante un momento.

Componente material: una pequeña réplica de ti mismo (un muñeco), que cuesta 5 po fabricar.

Proyectil mágico

Evocación [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: hasta 5 criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 15'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un proyectil de energía mágica surge de la punta de tu dedo y alcanza a su objetivo, sin posibilidad de fallo, infligiéndole 1d4+1 puntos de daño.

El proyectil no puede fallar, ni siquiera cuando su blanco esté enzarzado en combate cuerpo a cuerpo o disponga de cobertura u ocultación (a no ser que éstas sean totales). No podrás elegir la parte del cuerpo de la víctima que será alcanzada por el proyectil. Los objetos inanimados (cerraduras, etc.) no resultan afectados por este conjuro.

Obtendrás un proyectil adicional por cada dos niveles de lanzador por encima del 1.º. Tendrás dos en el 3.er nivel, tres en el 5.º, cuatro en el 7.º y un máximo de cinco en el 9.º o superior. Cuando dispares varios proyectiles, puedes hacer que alcancen a la misma criatura o a varias. Un mismo proyectil sólo puede alcanzar a una criatura. Debes designar el objetivo de cada proyectil antes de que se realicen las tiradas de RC o de daño.

Puerta dimensional

Conjuración [teletransporte]
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4, Viaje 4
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivos: tú y los objetos tocados o las criaturas voluntarias tocadas
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: no y sí (objeto)

Te trasladas instantáneamente desde el lugar en que te encuentres hasta cualquier otro lugar situado dentro del alcance. Siempre llegarás exactamente al punto deseado, ya sea por ver a simple vista el lugar o por declarar una dirección (como "900' más abajo en línea recta", o "arriba y al noroeste, con un ángulo de 45° y a 1.200' de altura"). Tras usar este conjuro, no podrás llevar a cabo ninguna otra acción hasta tu siguiente turno. Puedes llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria Mediana o menor adicional (que lleve objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada 3 niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos criaturas Medianas, una enorme como dos Grandes, etc. Todas las criaturas que van a ser transportadas deben estar en contacto entre ellas, y al menos una debe estar en contacto contigo.

Si llegas a un lugar que ya esté ocupado por un cuerpo sólido, tú y todas las criaturas que viajen contigo sufrís 1d6 puntos de daño y sois desplazadas hasta un espacio libre aleatorio que sea adecuado dentro de un radio de 100' de la localización elegida. Si no hay ningún lugar adecuado en 100', tú y toda criatura que viaje contigo sufrís 2d6 puntos de daño adicionales, y sois desplazados hasta un espacio libre en un radio de 1.000'. Si tampoco hay ningún espacio libre en 1.000', tú y las criaturas que te acompañen sufrís 4d6 puntos de daño adicionales y el conjuro simplemente falla.

Puerta en fase

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 7, Viaje 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 0'
Efecto: abertura etérea de 5× 8', y 10' de profundidad más 5'/3 niveles
Duración: un uso/dos niveles
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un pasadizo etéreo que atravesará paredes de madera, yeso o piedra, pero no de otros materiales. La *puerta en fase* es invisible e inaccesible para toda criatura excepto tú, y sólo tú podrás usarla. Cuando entres en la *puerta en fase*, desaparecerás y aparecerás en su salida. Si lo deseas, puedes traspasar la puerta llevando contigo a una criatura más (de tamaño Mediano o menor), aunque eso contará como dos usos del conjuro. La puerta no permite que la atraviesen la luz, el sonido ni los efectos de conjuro, y no podrás ver a través de ella sin utilizarla. Por tanto, el sortilegio podrá facilitar una vía de huida, pero ésta podrá ser seguida fá-

cilmente por ciertas criaturas, como las arañas de fase. Una *gema de visión verdadera* y otros efectos mágicos similares revelan la presencia de la *puerta en fase*, pero no permiten usarla.

Las *puertas en fase* resultan afectadas por los conjuros de *disipar magia*. Si hay alguien dentro del pasadizo al ser éste disipado, será expulsado sin sufrir daño alguno, igual que si se tratara de un efecto de *pasamiento*.

Puedes permitir que otras criaturas utilicen la puerta imponiendo una condición desencadenante sobre ella. Esta condición puede ser tan sencilla o tan compleja como desees. Puede estar relacionada con el nombre, identidad o alineamiento de la criatura, pero por lo demás tendrá que estar basada en acciones o cualidades observables (las cosas intangibles, como el nivel, la clase, los DG y los puntos de golpe, no servirán como condiciones desencadenantes).

Una *puerta en fase* puede hacerse permanente por medio del conjuro de *permanencia*.

Puño cerrado de Bigby

Evocación [Fuerza]
Nivel: Fuerza 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, F/FD

Este conjuro funciona igual que mano *interpuesta de Bigby*, salvo en que la mano puede interponerse, empujar o golpear a un oponente de tu elección. La mano flotante puede moverse hasta 60' y atacar en el mismo asalto. Al estar dirigida por ti, su capacidad para localizar o atacar a las criaturas invisibles u ocultas no será mejor que la tuya.

La mano ataca una vez por asalto, y su bonificador de ataque será igual a tu nivel + tu modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma (para magos, clérigos o hechiceros, respectivamente), +11 por la puntuación de Fuerza de la propia mano (33), –1 por ser Grande. El daño infligido por la mano es 1d8+11 en cada ataque, y toda criatura a la que golpee tendrá que realizar un TS de Fortaleza (contra la CD de salvación del conjuro) o quedará aturdida durante 1 asalto. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

El *puño cerrado* también puede interponerse como hace la *mano interpuesta de Bigby*, o puede embestir a un oponente como la *mano forzuda de Bigby*, pero con un bonificador +15 a la prueba de Fuerza.

Los clérigos que posean este conjuro cambiarán el nombre de Bigby por el de la deidad que hayan elegido servir (por ejemplo, *puño cerrado de Pelor*).

Foco arcano: un guante de cuero.

Purgar invisibilidad

Evocación
Nivel: Clr 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

Te rodeas con una esfera de poder, con un radio de 5' por nivel de lanzador, que niega toda forma de invisibilidad. Todo lo invisible se volverá visible mientras se halle en el área.

Purificar comida y bebida

Universal
Nivel: Clr 0, Drd 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Objetivos: 1 pie cúbico/nivel de comida y bebida contaminadas
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro hace que el agua y la comida sean aptas para el consumo aunque estén podridas, echadas a perder o envenenadas. El efecto no impide una descomposición posterior. El agua sacrílega y los alimentos o bebidas de naturaleza similar se echarán a perder al recibir este conjuro, que no surte efecto alguno sobre las criaturas (de ningún tipo) ni las pociones mágicas.

Nota: el agua pesa, más o menos, 8 lb. por galón. Un pie cúbico de agua contiene aproximadamente 8 galones y pesa en torno a 60 lb.

Quitar ceguera/sordera

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 3, Pld 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro cura la ceguera o la sordera (a elección del lanzador), tanto normal como mágicas. El sortilegio no permite recuperar ojos u orejas perdidos, pero los curará si estuvieran dañados.

Quitar ceguera/sordera contrarresta y disipa el conjuro de *ceguera/sordera*.

Quitar el miedo

Abjuración
Nivel: Brd 1, Clr 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura, más una criatura adicional/4 niveles; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 10 minutos; ver texto
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Te permite infundir valor a un receptor, concediéndole un bonificador +4 de moral contra los efectos de *miedo* durante 10 minutos. Si la criatura ya estuviera sufriendo un efecto de *miedo* al recibir el conjuro, este efecto será suprimido durante la duración del conjuro.

Quitar el miedo contrarresta y disipa el conjuro de *causar miedo*.

Quitar enfermedad

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 3, Drd 3, Exp 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro cura todas las enfermedades padecidas por el receptor. El sortilegio también mata a los parásitos, lo que incluye al limo verde, y demás seres que afectan de forma similar. Algunas enfermedades especiales no pueden ser eliminadas por este conjuro, o sólo pueden ser eliminadas por un lanzador que posea o supere un determinado nivel.

Nota: como la duración del conjuro es instantánea, el efecto no impide que el receptor vuelva a contagiarse por verse expuesto de nuevo a la misma enfermedad.

Quitar maldición

Abjuración
Nivel: Brd 3, Clr 3, Hcr/Mag 4, Pld 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura u objeto tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro elimina instantáneamente todas las maldiciones de un objeto o persona. El sortilegio no sirve para eliminar maldiciones de escudos, armas o armaduras, aunque, por lo general, sí permitirá a su dueño deshacerse de ellos. Ciertas maldiciones especiales no pueden ser contrarrestadas por este conjuro o sólo pueden serlo cuando el lanzador del contraconjuro posea o supere cierto nivel.

Quitar maldición contrarresta y disipa el conjuro de *lanzar maldición*.

Quitar parálisis

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 2, Pld 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta 4 criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Puedes liberar a una o más criaturas de los efectos de la parálisis temporal u otros efectos mágicos relacionados, incluyendo el toque de los necrófagos y un conjuro de *ralentizar.* Si el sortilegio es lanzado sobre una criatura, la parálisis que le afectara será negada directamente. Si es lanzado sobre dos criaturas, cada una tendrá derecho a realizar un nuevo TS contra el efecto que la aflige, obteniendo un bonificador +4 de resistencia. Si es lanzado sobre cuatro criaturas, cada una tendrá derecho a realizar un nuevo TS contra el efecto, obteniendo un bonificador +2 de resistencia.

El conjuro no restablece puntuaciones de características que se hayan visto reducidas por penalizadores, daño o pérdida.

Ráfaga de viento

Evocación [aire]
Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Efecto: una potente ráfaga de viento en forma de línea que emana desde ti hasta el extremo del alcance
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una fuerte ráfaga de aire (aproximadamente 50 millas/hora) que tiene su origen en ti y afecta a todas las criaturas en su camino.

Una criatura Menuda o más pequeña que se encuentre en el suelo es derribada y rueda 1d4×10', recibiendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10'. Si está volando, una criatura Menuda o más pequeña es arrastrada hacia atrás 2d6×10' y recibe 2d6 puntos de daño no letal al ser zarandeado y sacudido.

Las criaturas Pequeñas son derribadas y quedan tendidas por la fuerza del viento o, si están volando, son arrastradas 1d6×10'.

Las criaturas Medianas son incapaces de moverse contra la fuerza del viento o, si están volando, son arrastradas 1d6×5' hacia atrás.

Las criaturas Grandes o mayores pueden moverse de manera normal dentro de un efecto de *ráfaga de viento.*

Este sortilegio no puede desplazar a una criatura más allá de los límites de su alcance.

Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, recibe un penalizador –4 en las tiradas de ataque a distancia y en las pruebas de Escuchar mientras esté en el interior del área de la *ráfaga de viento.*

La fuerza de la *ráfaga* apagará automáticamente las velas, antorchas y demás llamas desprotegidas. Además, agitará violentamente las llamas protegidas, como las de las linternas, existiendo un 50% de posibilidades de apagarlas.

Además de los efectos indicados, este conjuro puede hacer todo aquello que pueda esperarse de una ráfaga de viento natural: puede crear un doloroso chorro de arena o polvo, avivar un gran fuego, volar toldos o colgantes pequeños, escorar un bote pequeño y empujar gases o vapores hasta el límite del alcance.

Ráfaga de viento puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia.*

Ralentizar

Transmutación
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Las criaturas afectadas se moverán y atacarán a un ritmo drásticamente refrenado. Las criaturas *ralentizadas* sólo podrán llevar a cabo una única acción de movimiento o acción estándar por turno, pero no ambas (ni podrán realizar acciones de asalto completo). Además, sufrirán un penalizador –1 a la CA, las tiradas de ataque y los TS de Reflejos. Una criatura *ralentizada* se mueve a la mitad de su velocidad normal (redondeando hacia abajo al incremento de 5' más próximo), lo cual afecta a su distancia de salto, como sucede con cualquier reducción de la velocidad.

Varios efectos de *ralentizar* no se apilan. *Ralentizar* contrarresta y disipa el conjuro *acelerar.*

Componente material: una gota de melaza.

Rayo abrasador

Evocación [fuego]
Nivel: Hch/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: uno o más rayos
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Atacas a tus enemigos con ardientes rayos. Puedes disparar un rayo, más uno adicional por cada cuatro niveles más allá del 3.º (hasta un máximo de 3 rayos a nivel 11.º). Cada rayo requiere un ataque de toque a distancia para impactar, e inflige 4d6 puntos de daño por fuego. Los rayos pueden ser disparados al mismo o a diferentes objetivos, pero todos deben estar apuntados hacia blancos que no disten más de 30' entre sí, ya que se disparan simultáneamente.

Rayo agotador

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Un rayo negro se proyecta desde tu dedo índice. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar con él a un objetivo. Este quedará exhausto instantáneamente y por toda la duración del conjuro. Una salvación de Fortaleza con éxito hace que la criatura quede sólo fatigada. Un personaje que ya esté fatigado quedará exhausto.

Este conjuro no tiene ningún efecto en una criatura que ya esté exhausta. A diferencia de los estados fatigado y exhausto normales, este efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

Componente material: una gota de sudor.

Rayo de debilitamiento

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

De tu mano surge un rayo de gran fulgor con el que podrás alcanzar a un oponente si tienes éxito en un ataque de toque a distancia. El receptor sufrirá un penalizador en su puntuación de Fuerza igual a 1d6+1 por cada dos niveles de lanzador (máximo 1d6+5). La Fuerza del receptor no puede quedar reducida por debajo de 1.

Rayo de escarcha

Evocación [frío]
Nivel: Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de hielo y aire frío surge de tu dedo índice. Para que éste inflija daño a un oponente (1d3 puntos de daño por frío) deberás tener éxito en un ataque de toque a distancia.

Rayo polar

Evocación [frío]
Nivel: Hch/Mag 8
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un rayo blanco-azulado de aire gélido y hielo surge de tu mano. Debes tener éxito en un ataque-

que de toque a distancia con el rayo para infligir daño a un objetivo. El rayo causa 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 25d6).

Foco: un pequeño cono o prisma de cerámica.

Rayo relampagueante

Evocación [electricidad]
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 120'
Área: línea de 120'
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite liberar una poderosa descarga de energía eléctrica que inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6) a cualquier criatura que se encuentre en su área. La descarga comienza en las yemas de tus dedos.

El *rayo relampagueante* incendia los materiales combustibles, daña los objetos que se encuentre en su camino y puede fundir los metales con un bajo punto de fusión, como el plomo, el oro, el cobre, la plata o el bronce. Si el daño causado a una barrera interpuesta es suficiente para romperla, el rayo puede continuar avanzando tras ella, siempre que su alcance se lo permita; de lo contrario, se detendrá al llegar a la barrera, igual que haría cualquier otro efecto de conjuro.

Componentes materiales: un poco de pelaje y un cetro de ámbar, vidrio o cristal.

Rayo solar

Evocación [luz]
Nivel: Drd 7, Sol 7
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: línea desde tu mano
Duración: 1 asalto/nivel o hasta que se agoten los haces
Tiro de salvación: Reflejos niega y Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Mientras dure este conjuro, podrás usar una acción estándar para evocar cada asalto un haz deslumbrante de luz intensamente caliente. Podrás generar un haz por cada 3 niveles de lanzador (máximo 6 haces en el nivel 18.º). El conjuro finalizará cuando expire su duración o se agote tu asignación de haces.

Todas las criaturas envueltas por el haz quedarán cegadas y sufrirán 4d6 punto de daño. Además, cualquier criatura para la cual la luz del sol sea dañina o antinatural, recibe doble daño. Tener éxito en un TS de Reflejos niega la ceguera y reduce el daño a la mitad.

Los muertos vivientes envueltos por la luz sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6), o la mitad de daño si tienen éxito en su salvación de Reflejos. Además, el rayo destruirá directamente a los muertos vivientes que resulten afectados por la luz solar (como un vampiro) si fallan su TS.

La luz ultravioleta generada por el sortilegio infligirá daño a los hongos, mohos, cienos, limos, gelatinas, pudines y criaturas fúngicas, igual que si fueran muertos vivientes.

Reanimar a los muertos

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 4, Muerte 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: uno o más cadáveres tocados
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convierte los huesos o cadáveres de las criaturas muertas en esqueletos o zombis muertos vivientes que siguen tus órdenes verbales. Los muertos vivientes pueden seguirte o quedarse en un lugar y atacar a cualquier criatura (o sólo a las de un tipo concreto) que entren en él. Los muertos vivientes continuarán reanimados hasta ser destruidos (un esqueleto o zombi destruido no puede volver a ser reanimado).

Con un solo lanzamiento de *reanimar a los muertos* no puedes crear más DG de muertos vivientes que tu nivel de lanzador, no importa de qué tipo sean las criaturas creadas. El conjuro de *profanar* dobla este límite (consulta la página 275).

Los muertos vivientes que crees permanecerán bajo tu control indefinidamente. No obstante, sin importar cuántas veces utilices el conjuro, sólo podrás controlar a 4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador que poseas. Si llegas a superar tal número, las criaturas recién creadas permanecerán bajo tu control y el exceso de muertos vivientes correspondientes a lanzamientos previos quedaría descontrolado (puedes elegir qué criaturas serán liberadas). Si eres clérigo, los muertos vivientes que puedas controlar por medio de tu poder de comandar o reprender no contarán para este límite.

Esqueletos: estas criaturas sólo pueden crearse usando esqueletos o cadáveres prácticamente intactos. El cadáver en cuestión debe tener huesos (no puede crearse un esqueleto a partir de un gusano púrpura, por ejemplo). Si el esqueleto se construye empleando un cadáver, la carne de éste se desprenderá de los huesos. Las estadísticas del esqueleto dependerán de su tamaño, no de las poseídas en vida por la criatura. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener más detalles.

Zombis: los zombis sólo pueden crearse utilizando cadáveres intactos en su mayor parte. La criatura empleada debe tener una anatomía verdadera (no puede crearse un zombi a partir de un cubo gelatinoso, por ejemplo). Las estadísticas del zombi dependerán de su tamaño, no de las poseídas en vida por la criatura. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener más detalles.

Componente material: debes colocar un ónice negro (con un valor mínimo de 25 po) en la boca o en una de las cuencas oculares de cada cadáver. La magia del conjuro transformará estas gemas en cáscaras fundidas y sin valor.

Recado

Evocación
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: ver texto
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite ponerte en contacto con una criatura concreta con la que estés familiarizado y enviarle un corto mensaje de 25 palabras como máximo. El receptor sabrá quién eres si te conocía de antes, y podrá responderte inmediatamente de forma parecida. Las criaturas podrán entender tu mensaje siempre que su Inteligencia no sea inferior a 1, aunque su capacidad de reacción puede verse limitada por su puntuación en esa característica. Aunque el *recado* sea recibido, su receptor no estará obligado a actuar de ninguna forma concreta en respuesta a él.

Si la criatura en cuestión no está en el mismo plano de existencia que tú, habrá un 5% de posibilidades de que no llegue a recibir el *recado* (a discreción del DM, las condiciones locales de los otros planos pueden incrementar estas posibilidades considerablemente).

Componente material arcano: un trozo corto de fino hilo de cobre.

Rechazo

Abjuración
Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 6, Protección 7
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: hasta 10'/nivel
Área: emanación de hasta 10' de radio/nivel, centrada en ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Un campo, móvil e invisible, te rodea e impide que las criaturas se te acerquen. Podrás elegir el tamaño del campo en el momento de lanzar el conjuro (hasta el límite permitido por tu nivel). Las criaturas que estén dentro del campo o penetren en él tendrán que realizar TS. Si fallan, serán incapaces de acercarse a ti mientras dure el sortilegio, aunque sus acciones no se verán restringidas de ninguna otra forma; podrán combatir contra otras criaturas y dirigir contra ti sus ataques a distancia. Si te acercas a una criatura afectada, no pasará nada (no será empujada por el efecto) y ésta tendrá derecho a atacarte en cuerpo a cuerpo si te aproximas lo

suficiente. Si una criatura rechazada se alejara e intentara aproximarse de nuevo a ti, no podría acercarse lo más mínimo en caso de seguir dentro del área del conjuro.

Foco arcano: dos pequeñas barras de hierro, sujetas a dos pequeñas estatuillas de perros, una negra y otra blanca, con un valor total de 50 po.

Recluir

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura voluntaria u objeto (de hasta un cubo de 2'/nivel) tocado
Duración: 1 día/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: no o sí (objeto)

Al ser ejecutado, este conjuro no sólo impide que los sortilegios de adivinación detecten o localicen a la criatura u objeto afectado por *recluir,* sino que vuelve invisible al receptor ante toda forma de vista o visión (como por el conjuro *invisibilidad*). Por tanto, este conjuro puede ocultar una puerta secreta, cámara del tesoro, etc. *Recluir* no impide que el receptor sea descubierto mediante el tacto o el uso de ciertos objetos (como una *túnica de los ojos* o una *gema de visión*). Las criaturas afectadas por este conjuro entran en coma y pasan a un estado de animación suspendida efectiva hasta que el efecto de *recluir* expire o sea disipado.

Nota: la salvación de Voluntad impide que un personaje u objeto mágico sea *recluido.* No se permite realizar un TS para ver a la criatura u objeto recluido ni para detectarlo por medio de un conjuro de adivinación.

Componentes materiales: una pestaña de basilisco, goma arábiga y una cucharada de aguacal.

Reducir animal

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un animal voluntario, de tamaño Pequeño, Mediano, Grande o Enorme
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *reducir persona,* salvo en que afecta a un único animal voluntario (no a uno con el que estés combatiendo, por ejemplo). Esta disminución del tamaño permite al animal caber mejor en lugares estrechos, como el dungeon típico o un pasaje subterráneo. Reduce el daño infligido por los ataques naturales del animal tal y como se muestra en la *Guía del Dungeon Master.*

Reducir persona

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura humanoide
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace disminuir instantáneamente a una criatura humanoide, reduciendo a la mitad su altura y su anchura, y dividiendo su peso entre 8. Esta disminución cambia la categoría de tamaño de la criatura a la inmediatamente inferior. El objetivo obtiene un bonificador +2 de tamaño a Destreza, un penalizador –2 de tamaño a Fuerza (hasta un mínimo de 1), y un bonificador +1 a las tiradas de ataque y la CA debido a su menor tamaño.

Un humanoide Pequeño que vea su tamaño disminuido hasta Menudo ocupa un espacio de 2 1/2' y tiene un alcance natural de 0' (lo cual quiere decir que debe entrar en la casilla de un oponente para atacarle). Un humanoide Grande cuyo tamaño disminuya hasta Mediano tiene un espacio de 5' y un alcance natural de 5'.

Este conjuro no cambia la velocidad del objetivo.

Todo equipo que lleve puesto o transporte una criatura es reducido de modo similar por este conjuro. Las armas de cuerpo a cuerpo y de proyectil infligen menos daño (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Otras propiedades mágicas no resultan afectadas por el sortilegio. Cualquier objeto *reducido* que deje de estar en posesión de la criatura *reducida* (incluyendo un proyectil o arma arrojadiza) regresa instantáneamente a su tamaño normal. Esto quiere decir que las armas arrojadizas infligen daño normal (los proyectiles causan daño acorde al tamaño el arma que los disparó).

Varios efectos mágicos que reduzcan el tamaño no se apilan, lo cual quiere decir (entre otras cosas) que no puedes utilizar un segundo lanzamiento de este conjuro para reducir aún más el tamaño de un humanoide que ya esté bajo los efectos de un primer lanzamiento.

Reducir persona contrarresta y disipa *agrandar persona.*

Reducir persona puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia.*

Componente material: una pizca de hierro en polvo.

Reducir persona en grupo

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 4
Objetivo: una criatura humanoide/nivel, dos cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona como *reducir persona,* salvo en que afecta a varias criaturas.

Reducir plantas

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ver texto
Objetivo o área: ver texto
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro tiene dos versiones:

Podar: la primera versión tiene alcance largo (400' + 40'/nivel) y reduce la vegetación normal (hierba, brezos, arbustos, plantas rastreras, cardos, cepas, etc.) hasta 1/3 de su tamaño normal, desenmarañándola y evitando que sea tan tupida. La vegetación afectada parecerá haber sido cuidadosamente podada y arreglada.

Según elijas, el área puede ser un círculo de 100' de radio, un semicírculo de 150' de radio, o un cuarto de círculo con un radio de 200'. También puedes hacer que ciertas partes del área no resulten afectadas por la magia.

Atrofiar: la segunda versión afecta a las plantas normales en un radio de media milla, reduciendo a 1/3 de lo normal su potencial de productividad durante el siguiente año.

Reducir plantas contrarresta a *crecimiento vegetal.*

Este conjuro no afecta a criaturas tipo planta.

Reencarnar

Transmutación
Nivel: Drd 4
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: criatura muerta tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite devolver la vida a un muerto, aunque en el cuerpo de otra criatura, siempre y cuando la muerte no haya tenido lugar hace más de 1 semana (a contar desde el lanzamiento del conjuro) y el alma del receptor esté libre y dispuesta a regresar (consulta 'Devolver la vida a los muertos', en la pág. 171). Si el alma del receptor no quiere regresar, el conjuro no funcionará; por tanto, no ha lugar a TS en receptores que deseen volver.

Como el muerto regresa a la vida en otro cuerpo, todas sus enfermedades y aflicciones desaparecerán durante el proceso. El estado de los restos no es relevante. Mientras siga existiendo alguna pequeña porción del cuerpo de la criatura, esta puede ser reencarnada, siempre y cuando esta porción hubiese sido parte del cuerpo de la criatura en el momento de su muerte. La magia del conjuro usará los elementos naturales que tenga a mano para crear el cuerpo de un joven adulto, completamente nuevo, que pueda ser ocupado por el alma del muerto. Este proceso requiere una hora para completarse. El receptor se reencarnará en cuanto el cuerpo esté listo.

Una criatura reencarnada recordará la mayor parte de su vida anterior. Conservará cualquier aptitud de clase, dote o rangos en habilidades que poseyera anteriormente. La clase, los ataques y salvaciones base y los puntos de golpe tampoco cambiarán. Sin embargo, las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución dependerán en parte de su nuevo cuerpo. Primero habrá que eliminar los ajustes raciales del personaje (si ya no pertenece a su antigua especie) y, a continuación, aplicar los ajustes indicados más abajo. El nivel del objetivo (o sus DG) se reducirá en 1. Si el personaje fuera de 1.er nivel, sería su puntuación de Constitución la que se reduciría en 2, y si esta reducción situaría su Con en 0 o menos, no podrá ser reencarnado. Esta pérdida de nivel/DG no puede ser restaurada por ningún medio.

Es posible que el cambio en las puntuaciones de características del personaje le haga difícil continuar con su anterior clase de personaje. Si así fuera, se recomienda al receptor que se convierta en personaje multiclase.

Para una criatura humanoide, la nueva encarnación es determinada utilizando la siguiente tabla. Para criaturas no humanoides, el DM debería crear una tabla similar de criaturas del mismo tipo, o simplemente elegir una nueva forma.

Una criatura que haya sido transformada en un muerto viviente o muerta por un efecto de muerte no puede ser devuelta a la vida mediante este conjuro. Los constructos, elementales, ajenos y muertos vivientes no pueden ser reencarnados. El conjuro no puede devolver la vida a una criatura que haya muerto por la edad.

d%	Encarnación	Fue	Des	Con
01	Osgo	+4	+2	+2
02-13	Enano	+0	+0	+2
14-24	Elfo	+0	+2	–2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27-38	Gnomo	–2	+0	+2
39-42	Trasgo	–2	+2	+0
43-52	Semielfo	+0	+0	+0
53-62	Semiorco	+2	+0	+0
63-74	Mediano	–2	+2	+0
75-89	Humano	+0	+0	+0
90-93	Kóbold	–4	+2	–2
94	Hombre lagarto	+2	+0	+2
95-98	Orco	+4	+0	+0
99	Saurión	+0	–2	+4
100	Otro (a elección del DM)	?	?	?

La criatura reencarnada obtendrá las aptitudes relacionadas con su nueva forma, incluyendo la velocidad y modalidad de movimiento, la armadura natural, los ataques naturales, las aptitudes extraordinarias, etc., pero no hablará automáticamente el idioma de su nueva forma. Consulta el *Manual de monstruos* para los detalles.

Un conjuro de *deseo* puede devolver a un personaje reencarnado a su forma original.

Componente material: raros aceites y ungüentos por un valor total de al menos 1.000 po, que deben extenderse sobre los restos.

Refugio

Conjuración [teletransporte]
Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: permanente hasta ser descargado
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite almacenar un poderoso efecto mágico en un objeto preparado especialmente (una estatuilla, un cetro enjoyado, etc.). El objeto en cuestión contendrá el poder de transportar instantáneamente a su poseedor hasta tu morada, pudiendo cubrir éste cualquier distancia, pero siempre en el mismo plano. Una vez el objeto haya sido transformado, tendrás que entregárselo voluntariamente a un individuo, informándole en ese momento de la palabra de mando que habrá de pronunciar cuando desee utilizar el efecto. Para usar el objeto, el receptor tendrá que pronunciar la palabra de mando a la vez que rompe o desgarra el objeto en cuestión (una acción estándar). Hecho esto, el individuo y todo lo que lleve puesto o cargue (hasta un máximo igual a la carga pesada para ese personaje) será transportado instantáneamente hasta tu morada. Ninguna criatura más resultará afectada (aparte de un familiar, siempre y cuando esté tocando al receptor).

Al ejecutar este sortilegio, puedes alterarlo para que te transporte a 10' de quien posea el objeto cuando éste lo rompa y pronuncie la palabra de mando. Tendrás una idea general del lugar y el estado en que se encuentre el poseedor del objeto en el momento de descargar el conjuro de *refugio*, pero, una vez decidas alterar el sortilegio de este modo, no podrás evitar ser transportado por el efecto.

Componente material: el objeto preparado especialmente, cuya fabricación requiere gemas por valor de 1.500 po.

Regenerar

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 7, Curación 7, Drd 9
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos completos
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro regenera fragmentos perdidos del cuerpo del receptor, como miembros seccionados (dedos de manos y pies, manos, pies, brazos, piernas, colas e incluso cabezas si la criatura tiene varias cabezas), huesos rotos y órganos deteriorados. Una vez se haya ejecutado el sortilegio, la regeneración física estará completa al cabo de 1 asalto, siempre y cuando los miembros seccionados estén presentes y en contacto con la criatura. De lo contrario, la regeneración tardará 2d10 asaltos en completarse.

Este conjuro también cura 4d8 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +35), hace que el objetivo deje de estar fatigado y/o exhausto y elimina todo daño no letal. No tiene efecto alguno sobre criaturas que no estén vivas (incluidos los muertos vivientes).

Relámpago zigzagueante

Evocación [electricidad]
Nivel: Aire 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivos: un objetivo principal más un objetivo secundario/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un efecto eléctrico que comienza en las yemas de tus dedos en forma de una sola descarga. A diferencia de lo que sucede con el *rayo relampagueante*, el *relámpago zigzagueante* alcanza a un primer objeto o criatura y después describe un arco en dirección a nuevas víctimas.

El rayo inflige 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 20d6) al objetivo principal. Después de golpear, el rayo podrá describir un arco en dirección a tantos objetivos secundarios como tu nivel de lanzador (máximo 20). Cada rayo secundario alcanzará a una víctima e infligirá la mitad de dados de daño (redondeando a la baja) que el principal. Por ejemplo, un hechicero de nivel 19.º genera un rayo principal (19d6 puntos de daño) y hasta 19 rayos secundarios (cada uno de los cuales inflige la mitad del daño del rayo principal). Todos los receptores tienen derecho a un TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño. Podrás elegir los blancos secundarios según prefieras, pero todos ellos han de estar situados en un radio de 30' del objetivo principal y ninguno de ellos puede ser alcanzado en más de una ocasión. Puedes optar por alcanzar a una cantidad de blancos secundarios inferior a la máxima (por ejemplo, para evitar que tus aliados resulten afectados).

Foco: un poco de piel de animal, un fragmento de ámbar o vidrio o un cetro de cristal, y un alfiler de plata por cada uno de tus niveles de lanzador.

Reloj de la muerte

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: emanación en forma de cono
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Usando la terrible vista concedida por los poderes de la muerte en vida, podrás averiguar la situación física de las criaturas moribundas que se encuentren en el alcance del conjuro. Sabrás instantáneamente qué criaturas del área han muerto, están débiles (vivas y heridas, con 3 pg o menos), luchan contra la muerte (4 pg o más), son muertos vivientes o no están vivas ni muertas (como los constructos). Este conjuro frustrará todo sortilegio o aptitud que permita a una criatura fingir su muerte.

Rematar a los vivos

Nigromancia [muerte]
Nivel: Clr 5, Muerte 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Te permite matar a una criatura viva. Para alcanzar al receptor, debes realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. La víctima podrá evitar la muerte con un TS de Fortaleza; si tiene éxito, el receptor no morirá, sino que sufrirá 3d6 puntos de daño +1 un punto adicional por nivel de lanzador (aunque nada impide que el daño lo mate a pesar de haber tenido éxito en la salvación).

Remendar

Transmutación
Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Objetivo: un objeto de 1 lb. como máximo
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro repara pequeños desperfectos y roturas en los objetos (no así sus deformidades, como las causadas por un conjuro de *deformar madera*). En lo que se refiere a objetos metálicos, soldará un anillo roto, un eslabón de una cadena, un medallón o una daga ligera, siempre y cuando sólo tengan una rotura. La cerámica o los objetos de madera con varios desperfectos volverán a unirse y serán tan resistentes como si fueran nuevos. Un agujero en un saco u odre de cuero desaparecerá sin dejar rastro al lanzar este conjuro. Aunque *remendar* es capaz de reparar un objeto mágico, no puede devolverle cualquier aptitud especial de la que dispusiera (para averiguar cómo devolver sus capacidades a un objeto mágico roto, consulta las dotes de creación de objetos en el Capítulo 5). El conjuro no puede remendar varitas, bastones ni cetros mágicos que se hayan roto, y no afecta a criaturas (ni siquiera a constructos).

Remover tierra

Transmutación [tierra]
Nivel: Drd 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: ver texto
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: tierra en un área cuadrada de hasta 750' de lado y 10' de profundidad (Mo)
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro remueve la tierra (arcilla, marga y arena) y puede llegar a derrumbar terraplenes, desplazar montículos, cambiar la forma a las dunas, etc. Sin embargo, no podrá derrumbar ni desplazar formaciones rocosas bajo ningún concepto. El área a la que se desee afectar determinará el tiempo de lanzamiento. La ejecución del sortilegio requiere 10 minutos por cada cuadrado de 150' de lado (y hasta 10' de profundidad). El área máxima, es decir, 750×750', tardaría 4 horas y 10 minutos en ser removida.

Este conjuro no rompe violentamente la superficie del terreno. En su lugar, crea crestas y canales que recuerdan a las olas y la tierra reacciona con la misma fluidez que un glaciar hasta alcanzar el resultado deseado. Los árboles, edificios, formaciones rocosas, etc., sólo resultarán afectados en lo que se refiere a la elevación y su topografía relativa.

Este sortilegio no puede utilizarse para excavar túneles y, por lo general, es demasiado lento como para poder atrapar o enterrar a criaturas. Se utiliza principalmente para excavar y llenar fosos o para ajustar el contorno del terreno antes de una batalla.

Este conjuro no tiene efecto sobre las criaturas de tierra.

Componente material: una mezcla de distintas tierras (arcilla, marga y arena) en una bolsa pequeña y una hoja de hierro.

Repeler madera

Transmutación
Nivel: Drd 6, Vegetal 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: emanación en forma de línea de 60' a partir de ti
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Una oleada de energía avanza desde ti, moviéndose en la dirección que elijas y empujando hasta el límite del conjuro a todo objeto de madera que halle en su camino. Los objetos de madera que midan más de 3" de diámetro y estén firmemente sujetos no resultarán afectados, pero los que estén sueltos (barriles, torres de asedio, etc.) sí lo serán. Los objetos con hasta un diámetro máximo de 3" que estén sujetos se astillarán y romperán y sus fragmentos serán arrastrados por la oleada de energía. Los objetos afectados por el conjuro serán repelidos a una velocidad de 40' por asalto.

Ciertos objetos de madera (como escudos, lanzas, los mangos y astas de algunas armas, y las flechas y virotes) arrastrarán consigo a quienes los porten (una criatura arrastrada por un objeto que porte puede soltarlo; una que sea arrastrada por su escudo podrá quitárselo como acción de movimiento y soltarlo como acción gratuita). Si se planta (coloca) una lanza en el suelo para impedir este movimiento forzoso, se partirá. Incluso los objetos mágicos que tengan partes de madera serán repelidos, aunque un *campo antimagia* bloqueará tales efectos.

Las ondas de energía seguirán cubriendo la senda elegida mientras dure el conjuro. Esta senda quedará fijada al ejecutar el sortilegio y podrás dedicarte a otras cosas sin afectar al poder del conjuro.

Repeler piedra o metal

Abjuración [tierra]
Nivel: Drd 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: línea de 60' que emana de ti
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Al igual que *repeler madera*, este conjuro crea olas de energía invisible e intangible que avanzan desde ti. Todos los objetos metálicos o de piedra que se encuentren en el camino del sortilegio serán apartados de ti hasta el límite del alcance. Los objetos fijos de esos materiales que tengan más de 3" de diámetro y los objetos sueltos que pesen más de 500 lb. no resultarán afectados. Todo lo demás será empujado, incluyendo los objetos animados, los cantos rodados pequeños y las criaturas que lleven armadura metálica. Los objetos fijos de hasta un diámetro máximo de 3" se doblarán o romperán y los fragmentos que se desprendan de ellos serán arrastrados por la ola de energía. Los objetos afectados por el conjuro serán repelidos a una velocidad de 40' por asalto.

Los objetos como armaduras metálicas, espadas, etc., serán empujados, arrastrando consigo a sus portadores. Incluso los objetos mágicos que tengan partes metálicas serán repelidos, aunque un *campo antimagia* bloqueará tales efectos.

Las ondas de energía continuarán cubriendo la senda elegida mientras dure el conjuro. Esta senda quedará establecida nada más ejecutes el sortilegio y podrás dedicarte a otras cosas sin que ello afecte al poder del conjuro.

Repeler sabandijas

Abjuración
Nivel: Brd 4, Clr 4, Drd 4, Exp 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio, centrada en ti
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Una barrera invisible mantiene a raya a las sabandijas. Las criaturas de este tipo que tengan menos DG que 1/3 de tu nivel no podrán atravesar la barrera. Las sabandijas cuyos DG igualen o superen 1/3 de tu nivel podrán atravesar la barrera si logran tener éxito en un TS de Voluntad. Aun así, la barrera infligirá 2d6 puntos de daño a cada sabandija que la atraviese; de hecho, su mero contacto hace que estas criatura sientan dolor, lo cual suele disuadir a la mayoría de las sabandijas.

Resistencia

Abjuración
Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0, Pld 1
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Infundes al receptor con energía mágica que lo protegerá contra el daño, otorgándole un bonificador +1 de resistencia en sus TS.

Resistencia puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material arcano: una capa en miniatura.

Resistencia a conjuros

Abjuración
Nivel: Clr 5, Magia 5, Protección 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura obtiene una RC igual a 12 + tu nivel de lanzador.

Resistencia de oso

Transmutación
Nivel: Clr 2, Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

La criatura afectada obtiene mayor vitalidad y resistencia física. El conjuro concede al receptor un bonificador +4 de mejora a la Constitución, que añadirá a los beneficios usuales en forma de puntos de golpe, TS de Fortaleza, pruebas de Constitución, etc.

Los pg obtenidos por un incremento temporal de la puntuación de Constitución no son puntos de golpe temporales, sino que desaparecen tan pronto como la Constitución del personaje vuelve a su nivel normal; además, tampoco son los primeros en desaparecer, como sucede con los pg temporales (consulta la pág. 146).

Resistencia de oso en grupo

Transmutación
Nivel: Clr 6, Drd 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Resistencia de oso en grupo funciona como *resistencia de oso*, salvo en que afecta a varios objetivos.

Resistir energía

Abjuración
Nivel: Clr 2, Drd 2, Exp 1, Fuego 3, Hcr/Mag 2, Pld 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Esta abjuración otorga a una criatura una protección limitada contra el daño de uno de los cinco tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. El objetivo obtiene resistencia a la energía 10 contra el tipo seleccionado, lo cual quiere decir que cada vez que reciba este tipo de daño (sea de una fuente natural o mágica), ese daño se reducirá en 10 puntos antes de aplicarse a los puntos de golpe de la criatura. El valor de la resistencia a la energía proporcionada aumenta a 20 puntos a nivel 7.º y hasta un máximo de 30 puntos a nivel 11.º. El conjuro protege también al equipo del receptor.

Resistir energía sólo absorbe daño, pero el receptor sigue pudiendo sufrir otros efectos nocivos adicionales, como ahogarse en ácido (ya que la asfixia viene de la falta de oxígeno) o quedar atrapado en el hielo.

Nota: *resistir energía* se solapa (y, por tanto, no se apila) con *protección contra la energía*. Si un personaje esta bajo los efectos de *protección contra la energía* y *resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que su poder quede agotado.

Respiración acuática

Transmutación
Nivel: Agua 3, Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criaturas vivas tocadas
Duración: 2 h/nivel; ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas podrán respirar bajo el agua con total libertad. Divide la duración de forma equitativa entre todas las criaturas a las que toques.

Este conjuro no impide respirar aire a las criaturas tocadas.

Componente material arcano: una caña corta o un tallo de paja.

Restablecimiento

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 4, Pld 4
Componentes: V, S, M

Este conjuro funciona igual que *restablecimiento menor*, pero también disipa niveles negativos y restablece un nivel de experiencia a una criatura a la que le haya sido consumido. El nivel consumido sólo será recuperado si el tiempo transcurrido desde que la criatura lo perdiera no es superior a 1 día por nivel de lanzador. Así, si un personaje de 10.º nivel ha sido alcanzado por un tumulario y, por tanto, pasa a ser de 9.º nivel; al recibir un conjuro de *restablecimiento* sus puntos de experiencia pasarían a ser exactamente los mínimos necesarios para devolverlo al 10.º nivel (45.000 PX), obteniendo un DG adicional y los beneficios de nivel que le correspondan.

Este conjuro cura todo el daño temporal de característica y restablece todos los puntos consumidos permanentemente en una sola puntuación (si más de una característica hubiera sido consumida, el lanzador elegiría cuál resulta afectada).

Este conjuro no restablece los niveles ni puntos de Constitución que se hayan perdido a causa de la muerte.

Componente material: polvo de diamante, por valor de 100 po, que ha de espolvorearse sobre el receptor.

Restablecimiento mayor

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 7
Componentes: V, S, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Este conjuro funciona como *restablecimiento menor*, pero disipa todos los niveles negativos que afecten a la criatura sanada. Además, este efecto invierte la consunción de niveles llevada a cabo por una fuerza o criatura, restaurando al receptor al nivel más alto que hubiese alcanzado permanente, pero sólo recuperará aquellos niveles que haya perdido, como mucho, hace una semana por nivel de lanzador.

Restablecimiento mayor también disipa todos los efectos mágicos que penalicen las caracte-

rísticas del personaje, cura todo el daño temporal de característica y restablece todos los puntos de característica que hayan sido consumidos de forma permanente. También elimina los estados fatigado y exhausto y toda forma de locura, *confusión* y demás efectos mentales similares.

Restablecimiento mayor no restablece los niveles ni los puntos de Constitución que se hayan perdido a consecuencia de la muerte.

Coste en PX: 500 PX.

Restablecimiento menor

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 2, Drd 2, Pld 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro disipa todo efecto mágico que reduzca una de las puntuaciones de característica del receptor (como *rayo de debilitamiento*) o cura 1d4 puntos de daño temporal de característica en una de sus puntuaciones de característica (como los infligidos por el veneno o el toque de una sombra). También elimina cualquier fatiga del personaje, y mejora su estado de exhausto a fatigado. Sin embargo, el conjuro no restablece la consunción permanente de características.

Resurrección

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 7
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Este conjuro funciona igual que *revivir a los muertos*, pero puedes devolver la vida y toda su fuerza a una criatura muerta. El estado de los restos no es importante. La criatura podrá ser resucitada mientras siga existiendo una pequeña porción de su cadáver, aunque es obligatorio que tal porción formara parte de su cuerpo en el momento de la muerte (los restos de una criatura alcanzada por un conjuro de *desintegrar* contarán como porción pequeña de un cadáver). La criatura en cuestión no puede llevar muerta más de 10 años por nivel de lanzador.

Al completarse el conjuro, la criatura volverá a la vida con todos sus puntos de golpe, vigor y salud y sin haber perdido ninguno de los conjuros que tuviera preparados. Sin embargo, el receptor perderá un nivel, o 2 puntos de Constitución, si fuera de 1.^er^ nivel (si esta reducción situara su Constitución en 0 o menos, no podría ser resucitado). Esta pérdida de nivel o Constitución no puede ser restaurada por ningún medio.

También puedes revivir a alguien que haya muerto por culpa de un efecto de muerte o que haya sido transformado en muerto viviente y destruido posteriormente. Sin embargo, no podrás resucitar a nadie que haya muerto de viejo. Los constructos, elementales, ajenos y criaturas muertas vivientes no pueden ser resucitadas.

Componentes materiales: agua bendita (para rociar) y diamantes por un valor total de 10.000 po.

Resurrección verdadera

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 9
Duración: 10 minutos

Este conjuro funciona como *revivir a los muertos*, pero el clérigo puede resucitar a una criatura que lleve muerta hasta 10 años por nivel de lanzador. Este conjuro puede devolver la vida incluso a aquellos cuerpos que hayan sido destruidos por completo, siempre y cuando exista una forma de identificar al fallecido sin equívocos (el método más común es recitar la fecha y lugar de nacimiento o de muerte del fallecido).

Al completar el conjuro, la criatura será devuelta a la vida con todos sus puntos de golpe, vigor y salud, sin pérdida de nivel (ni punto de Constitución) y conservando los conjuros que tuviera preparados.

Puedes revivir a alguien que haya muerto a causa de un efecto de muerte o a alguien que haya sido transformado en muerto viviente y luego destruido. También puedes resucitar a elementales o ajenos, pero no a constructos o muertos vivientes.

Ni siquiera este conjuro puede devolver la vida a alguien que haya muerto de viejo.

Componentes materiales: agua bendita (para rociar) y diamantes por un valor total de al menos 25.000 po.

Retirada expeditiva

Transmutación
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel (D)

Este conjuro aumenta tu velocidad terrestre en 30' (este ajuste es considerado como un bonificador de mejora). No tiene efecto sobre las otras formas de movimiento, como excavar, trepar, volar o nadar. Como cualquier otro efecto que aumente tu velocidad, este conjuro afecta a la distancia que puedes saltar (consulta la habilidad Saltar, en la pág. 77).

Este conjuro no tiene por qué utilizarse como parte de una retirada; el nombre del sortilegio sólo indica la actitud típica de los magos en lo que se refiere al combate.

Retorno de conjuros

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 7, Magia 7, Suerte 7
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: hasta agotarse o 10 min/nivel

Los conjuros y efectos sortílegos dirigidos contra ti volverán hacia su lanzador original. Esta abjuración sólo devolverá los sortilegios que estén dirigidos contra ti. Los conjuros de área o efecto no se verán afectados. *Retorno de conjuros* tampoco afecta a los conjuros de toque. Por tanto, un *hechizar persona* lanzado contra ti sería devuelto a su lanzador y quizá pudieras controlarlo tú a él, pero una *bola de fuego* o un *infligir heridas críticas* no serían afectados.

El sortilegio surte efecto sobre de 7 a 10 (1d4+6) niveles de conjuro. El DM realizará la tirada en secreto para calcular el número exacto. Cada conjuro devuelto restará su nivel de la cantidad de protección que quede.

Cuando eres el objetivo de un conjuro de un nivel mayor que la cantidad de niveles que puedes devolver, este conjuro es retornado parcialmente. Para calcular qué fracción del sortilegio agresor logra afectarte, resta el resultado de 1d4+6 al nivel del conjuro agresor y divide lo que obtengas entre el nivel de dicho conjuro. Cuando se trate de un conjuro capaz de infligir daño, tanto tú como su lanzador sufriréis una fracción del mismo. Cuando se trate de un conjuro que no inflija daño, tanto tú como su lanzador tendréis una probabilidad proporcional de resultar afectados.

Por ejemplo, si te quedan tres niveles de retorno de conjuros y eres el blanco de un conjuro de *miedo* (también de 4.º nivel), tendrías 1/4 de posibilidades (25%) de ser afectado por el conjuro, mientras que el lanzador tendría 3/4 de posibilidades (75%) de ser afectado.

Si tanto tú como el lanzador del conjuro agresor estáis custodiados por un efecto activo de *retorno de conjuros*, se creará un campo de resonancia. Determina al azar los resultados de este efecto:

d%	Efecto
01-70	El conjuro se esfuma sin surtir efecto.
71-80	El conjuro os afecta a ambos por igual y a plena potencia.
81-97	Ambos efectos de retorno quedan inoperantes durante 1d4 minutos.
98-100	Ambos caéis a otro plano a través de una grieta.

Componente material arcano: un pequeño espejo de plata.

Revivir a los muertos

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 5
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: criatura muerta tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno: ver texto
Resistencia a conjuros: sí; ver texto

Devuelve a la vida a una criatura muerta, aunque ésta sólo revivirá si lleva muerta, como má-

ximo, un día por nivel de lanzador. Además, el alma del personaje debe ser libre y querer volver a la vida (consulta 'Devolver la vida a los muertos', en la pág. 171). Si el alma del receptor no quiere revivir, el conjuro no funcionará; por tanto, no ha lugar a TS para quienes estén dispuestos a volver a la vida.

Volver de la muerte es una experiencia traumática, por lo que el receptor del conjuro perderá un nivel o 1 DG al ser revivido, tal y como si hubiese perdido un nivel o un DG por una criatura que consuma energía. Si el objetivo es de 1.er nivel, perderá 2 puntos de Constitución en su lugar (si esto reduciría su Con a 0 o menos, no podrá ser revivido). Esta pérdida de nivel o de DG no puede ser restaurada de ningún modo. Un personaje que haya muerto con conjuros preparados tendrá un 50% de posibilidades de perder cada uno de ellos al ser revivido, además de perder los correspondientes a la reducción de nivel. Las criaturas lanzadoras de conjuros que no preparan los sortilegios (como los hechiceros), tendrán un 50% de probabilidad de perder cada espacio de conjuro concreto sin usar como si lo hubieran utilizado para lanzar un sortilegio, además de perder los espacios correspondientes a la reducción de nivel.

Una criatura revivida tiene un número de puntos de golpe igual a sus DG actuales. Cualquier puntuación de característica que hubiera sido reducida a 0 tendrá ahora un valor de 1. El veneno y las enfermedades normales se curarán durante el proceso, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no serán eliminadas. Aunque el conjuro pueda cerrar heridas mortales y curar el daño letal de casi cualquier tipo, el cuerpo de la criatura a revivir ha de estar entero. De lo contrario, las partes ausentes seguirán faltando cuando sea devuelto a la vida. Este sortilegio no afecta en modo alguno al equipo o las posesiones de la criatura muerta.

Este conjuro no podrá revivir a una criatura que haya sido convertida en muerto viviente o que haya perdido la vida por culpa de un efecto de muerte. Los elementales, constructos, ajenos y muertos vivientes no pueden ser revividos. El sortilegio tampoco puede devolver a la vida a una criatura que haya muerto de vieja.

Componente material: un diamante por un valor mínimo de 500 po.

Roble guardián

Transmutación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: árbol tocado
Duración: 1 día/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convierte a un árbol en un protector o guardián. El sortilegio sólo puede lanzarse sobre un árbol cada vez; mientras un *roble guardián* esté activo, no podrás ejecutar el conjuro sobre ningún otro árbol. El árbol sobre el que lances el conjuro debe estar en un radio de 10' del lugar en que vivas, dentro de un lugar que sea sagrado para ti o en un radio de 300' de algo que quieras vigilar o proteger.

El sortilegio debe lanzarse sobre un roble sano y de tamaño Enorme, al que podrás asignar una frase desencadenante de hasta una palabra por nivel de lanzador; por ejemplo, "Ataca a toda persona que se acerque sin decir 'muérdago sagrado'", es una frase desencadenante de once palabras que podrías utilizar a partir de nivel 11.°. El conjuro *roble guardián* desencadena el efecto de animar el árbol, que se considera equivalente a un ent (consulta el *Manual de monstruos*). A discreción del DM, podrías usar las estadísticas del ent para calcular proporcionalmente las de un árbol pequeño, si tuvieras que lanzar el conjuro sobre un roble de menor tamaño.

Si el conjuro es disipado, el árbol plantará sus raíces de inmediato allá donde esté. Si eres tú quien lo libera, intentará regresar a su posición original antes de enraizarse.

Rociada de color

Ilusión (pauta) [enajenador]
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 15'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea (ver texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Un cono de colores vivos, entrelazados y desentonados, surge de tu mano aturdiendo a las criaturas, cegándolas o incluso dejándolas inconscientes. Cada criatura dentro del cono resulta afectada de acuerdo a sus DG.

Hasta 2 DG: la criatura queda inconsciente, cegada y aturdida durante 2d4 asaltos; tras los que estará cegada y aturdida durante 1d4 asaltos más, y finalmente solamente aturdida 1 asalto adicional. Sólo las criaturas vivas pueden quedar inconscientes.

3 ó 4 DG: la criatura queda cegada y aturdida durante 1d4 asaltos, y tras ello aturdida 1 asalto más.

5 o más DG: la criatura queda aturdida 1 asalto.

Las criaturas ciegas no resultan afectadas por la *rociada de color*.

Componente material: tres pizcas de polvo (o de arena), coloreadas una de rojo, otra de amarillo y otra de azul.

Rociada prismática

Evocación
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea 7 haces de luz, brillantes y de muchos colores, que surgen y se entrelazan desde tu mano. Cada haz posee un poder diferente. Las criaturas del área del conjuro que tengan 8 DG o menos quedarán cegadas automáticamente durante 2d4 asaltos. Todas las criaturas del área serán alcanzadas al azar por uno o más haces, que generarán efectos adicionales.

1d8	Color del haz	Efecto
1	Rojo	20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad)
2	Naranja	40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad)
3	Amarillo	80 puntos de daño por electricidad (Reflejos mitad)
4	Verde	Veneno (mata; Fortaleza parcial, sufres 1d6 puntos de daño de Constitución en su lugar)
5	Azul	Petrificación (Fortaleza niega)
6	Añil	Locura (igual que el conjuro locura; Voluntad niega)
7	Violeta	Envío a otro plano (Voluntad niega)
8		Alcanzado por dos rayos; lanza los dados dos veces más, ignorando todo resultado de "8"

Romper encantamiento

Abjuración
Nivel: Brd 4, Clr 5, Hch/Mag 5, Pld 4, Suerte 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta una criatura por nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro libera a las criaturas de encantamientos, transmutaciones y maldiciones. *Romper encantamiento* puede invertir incluso un efecto instantáneo, como *de la carne a la piedra*. Por cada efecto de este tipo, deberás realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + tu nivel de lanzador, máximo +15) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador del efecto. Un éxito indica que la víctima queda libre del conjuro, maldición o efecto. En el caso de los objetos mágicos malditos, la CD será 25.

Si el conjuro es uno que no puede ser disipado mediante *disipar magia*, el conjuro de *romper encantamiento* sólo funcionaría si el conjuro a eliminar fuera de nivel 5.° o inferior. Por ejemplo, *lanzar maldición* no podría ser eliminado mediante *disipar magia*, pero *romper encantamiento* sí podría hacerlo desaparecer.

Si el efecto procede de un objeto mágico permanente, como una espada maldita, *romper encantamiento* no eliminará la maldición, sino

que se limitará a liberar de sus efectos a la víctima, dejando que el objeto conserve su maldición. Por ejemplo, un objeto maldito podría cambiar el alineamiento de su usuario. *Romper encantamiento* libraría a la víctima del objeto y negaría el cambio producido en su alineamiento, pero la maldición seguiría presente y afectaría a la siguiente persona que lo cogiera (aunque se trate del receptor del conjuro de *romper encantamiento*).

Runas explosivas

Abjuración [fuerza]
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un objeto tocado que no pese más de 10 lb
Duración: permanente hasta ser descargado (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Puedes trazar estas runas místicas en un libro, mapa, rollo de pergamino u otro objeto similar que incluya información escrita. Las *runas* detonan al ser leídas, infligiendo 6d6 puntos de daño por fuerza. Todo el que se encuentre cerca de ellas (lo bastante como para poder leerlas) sufrirá este daño sin TS. Todas las demás criaturas que estén en un radio de 10' de las runas tienen derecho a una salvación de Reflejos para medio daño. El objeto sobre el que estuvieran escritas las *runas* también sufrirá el daño completo (sin TS).

Tanto tú como las criaturas que indiques específicamente podréis leer el escrito protegido sin desencadenar las *runas*. Así mismo, podrás eliminarlas cuando lo desees. Las demás personas que quieran hacerlo deberán emplear un conjuro de *disipar magia* o de *borrar*, pero fallar en su intento de eliminar las *runas* desencadenará la explosión.

Nota: las trampas mágicas, como las *runas explosivas*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para hallar las runas y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlas. En ambos casos, la CD será 25 + el nivel de conjuro (CD 28 para las *runas explosivas*).

Sabandijas gigantes

Transmutación
Nivel: Clr 4, Drd 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: hasta 3 sabandijas (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Conviertes a tres ciempiés, dos arañas o un escorpión, todos ellos de tamaño normal, en versiones grandes de los mismos. Sólo puedes transmutar a un tipo de sabandijas (por lo que un mismo lanzamiento no podrá afectar tanto a un ciempiés como a una araña) y todas las afectadas deben crecer hasta adquirir el mismo tamaño. El tamaño al que la sabandija puede ser aumentada depende de tu nivel; consulta la tabla que hay más adelante. El *Manual de monstruos* tiene las características de los ciempiés, arañas y escorpiones, así como de otros tipos de sabandijas.

Ninguna de las sabandijas gigantes creadas por este conjuro intentará hacerte daño, pero tu control sobre ellas estará limitado a dar órdenes sencillas ("ataca", "defiende", "alto", etc.). Las órdenes de atacar a cierta criatura en cuanto aparezca o de impedir que suceda algo concreto son demasiado complicadas para ser entendidas por las sabandijas.

Si no se les ordena lo contrario, las sabandijas gigantes atacarán a toda cosa o criatura que esté cerca de ellas.

El DM puede ampliar los efectos de este conjuro a otros tipos de insectos, arácnidos u otras sabandijas, como hormigas, abejas, escarabajos, mantis religiosa y avispas, si así lo decide.

Nivel de lanzador	Tamaño de la sabandija
9.º o menos	Mediano
10.º-13.º	Grande
14.º-17.º	Enorme
18.º-19.º	Gargantuesco
20.º o superior	Colosal

Sabiduría de búho

Transmutación
Nivel: Brd 2, Clr 2, Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2, Pld 2
Componentes: V,S,M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más sabia. El conjuro otorga un bonificador +4 de mejora a la Sabiduría, proporcionando los beneficios usuales a las habilidades relacionadas con la Sabiduría. Los clérigos, druidas, exploradores y paladines (y otros lanzadores de conjuros que se basen en la Sabiduría) que reciban este conjuro no obtiene conjuros adicionales por el aumento de la Sabiduría, pero sí ven aumentada la CD de sus conjuros.

Componente material arcano: Unas cuantas plumas o una pizca de heces de un búho.

Sabiduría de búho en grupo

Transmutación
Nivel: Clr 6, Drd 6, Hch/Mag 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30')

Este conjuro funciona como *sabiduría de búho*, salvo en que afecta a varias criaturas.

Sacralizar

Evocación [bueno]
Nivel: Clr 5, Drd 5
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: toque
Área: emanación de 40' de radio que surge del punto tocado
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Este conjuro hace que un sitio, edificio o construcción determinado se convierta en lugar sagrado. Esto tiene cuatro efectos principales.

El primero es que la construcción queda protegida por un efecto de *círculo mágico contra el mal*.

El segundo es que todas las pruebas de Carisma para expulsar muertos vivientes obtienen un bonificador +4 sagrado y las de comandar a este tipo de criaturas sufren un penalizador –4. La RC no se aplica a este efecto (esta condición no se aplica a la versión druídica del conjuro).

El tercer efecto es que todo cuerpo que sea enterrado en el lugar *sacralizado* no podrá convertirse en una criatura muerta viviente.

Por último, tendrás la posibilidad de unir un único efecto de conjuro al lugar *sacralizado*. Este efecto de conjuro durará un año y funcionará en todo el lugar consagrado, sin importar cuál sea su duración normal o qué área o efecto tenga. Podrás decidir si el efecto se aplicará a todas las criaturas, a aquellas que compartan tu misma religión o alineamiento o a las que profesen otra fe o tengan un alineamiento distinto. Por ejemplo, podrías crear un efecto de *bendecir* que ayudara a todas las criaturas de tu fe o alineamiento que se encuentren en el área, o uno de *maldición* que entorpezca a las de una religión o alineamiento contrario al tuyo. Al terminar el año, el efecto elegido finalizará, aunque podrá ser renovado o vuelto a colocar en el lugar lanzando un nuevo conjuro de *sacralizar*.

Entre los efectos de conjuro que pueden unirse a un sortilegio de *sacralizar* se encuentran: *ancla dimensional, auxilio divino, bendecir, causar miedo, custodia contra la muerte, detectar el mal, detectar magia, discernir mentiras, disipar magia, don de lenguas, libertad de movimiento, luz del día, oscuridad, oscuridad profunda, perdición, protección contra la energía, purgar invisibilidad, quitar el miedo, resistir energía, silencio, soportar los elementos* y *zona de verdad*. Los TS y la RC pueden aplicarse a estos efectos (consulta la descripción individual de cada conjuro para encontrar los detalles).

Un área sólo puede recibir un sortilegio de *sacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) al mismo tiempo.

Sacralizar contrarresta pero no disipa el conjuro *desacralizar*.

Componentes materiales: hierbas, aceite e incienso por un valor mínimo de 1.000 po, más 1.000 po por nivel del conjuro que quiera unirse al área *sacralizada*.

Salpicadura de ácido

Conjuración (creación) [ácido]
Nivel: Hcr/Mag 0
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: un proyectil de ácido
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Disparas un pequeño orbe de ácido al objetivo. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactarle. El orbe inflige 1d3 puntos de daño por ácido.

Salto

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

El receptor obtiene un bonificador +10 de mejora en sus pruebas de Saltar. El bonificador de mejora aumenta a +20 a nivel de lanzador 5.°, y a +30 (el máximo) a nivel de lanzador 9.°.

Componente material: la pata trasera de un saltamontes, que tendrás que romper al ejecutar el sortilegio.

Sanar

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 6, Curación 6, Drd 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite canalizar energía positiva hacia una criatura para librarla de la enfermedad y las heridas. El efecto cura inmediatamente cualquiera o todas las condiciones adversas siguientes que afecten al objetivo: atontado, aturdido, ciego, *confuso*, daño de característica, *debilidad* mental, deslumbrado, enfermo, envenenado, exhausto, fatigado, indispuesto, locura, nauseado, sordo. También cura 10 puntos de daño por nivel de lanzador, hasta un máximo de 150 puntos a nivel 15.°.

Sanar no elimina niveles negativos, y no restaura niveles ni puntos de característica consumidos permanentemente.

Cuando se utiliza contra una criatura muerta viviente, este conjuro funciona igual que uno de *dañar*.

Sanar a una montura

Conjuración (curación)
Nivel: Pld 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: montura propia tocada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro funciona como *sanar*, pero sólo afecta a la montura especial del paladín (habitualmente un caballo de guerra).

Sanar en grupo

Conjuración (curación)
Nivel: Clr 9, Curación 9
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una o más criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona como *sanar*, a excepción de lo indicado más arriba. El número máximo de puntos de golpe recuperados por cada criatura es de 250.

Sanctasanctórum privado de Mordenkainen

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: cubo de 30' de lado/nivel (Mo)
Duración: 24 horas (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro asegura la intimidad. Cualquiera que mire al interior del área desde fuera sólo ve una oscura masa brumosa. La visión en la oscuridad no puede atravesarla. Ningún sonido, no importa lo estridente que sea, puede salir del área, por lo que nadie puede escuchar furtivamente desde el exterior. Los que están dentro ven con normalidad.

Los conjuros de adivinación (escudriñamiento) no pueden percibir nada en el área protegida, y los que estén en su interior son inmunes a *detectar pensamientos*. La custodia impide la conversación entre los que están dentro y los que estén fuera (debido a que bloquea el sonido), pero no impide otras formas de comunicación, como los conjuros de *recado* y *cuchichear mensaje*, o la comunicación telepática, como la que se da entre un amo y su familiar.

Este conjuro no impide que las criaturas u objetos puedan entrar o salir del área afectada. *Sanctasanctórum privado de Mordenkainen* puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componentes materiales: una delgada lámina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o de tela, y crisolita en polvo.

Santuario

Abjuración
Nivel: Clr 1, Protección 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Todo oponente que intente golpear (o atacar directamente del modo que sea, incluso mediante un conjuro dirigido) a la criatura custodiada por este sortilegio tendrá que realizar un TS de Voluntad. Si el tiro tiene éxito, el oponente podrá atacar a la criatura custodiada del modo normal y no resultará afectado por ese lanzamiento de *santuario*. Si el TS falla, el oponente no podrá concluir su ataque, perderá esa parte de su acción y no podrá atacar directamente a la criatura custodiada mientras dure el conjuro. Los que no intenten atacar al receptor no resultarán afectados. Este sortilegio no impide que la criatura custodiada sea atacada o afectada por conjuros de área o de efecto. Mientras esté protegido por el *santuario*, el receptor no podrá atacar sin romper el conjuro, aunque podrá lanzar conjuros no ofensivos o llevar a cabo otras acciones. Esto permite, por ejemplo, que un clérigo custodiado pueda curar heridas, *bendecir*, *augurar*, convocar criaturas, etc.

Semillas de fuego

Conjuración (creación) [fuego]
Nivel: Drd 6, Fuego 6, Sol 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: hasta 4 bellotas tocadas o hasta 8 bayas de acebo tocadas
Duración: 10 min/nivel o hasta ser utilizadas
Tiro de salvación: ninguna o Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Dependiendo de la versión que elijas, convertirás bellotas en armas deflagradoras que tú u otro personaje podéis tirar, o bayas de acebo en objetos incendiarios que podrás hacer explotar a una orden.

Bayas de acebo incendiarias: conviertes en objetos incendiarios hasta un máximo de ocho bayas de acebo. Estas bayas suelen colocarse manualmente, pues son demasiado ligeras para poder lanzarlas de forma eficaz (sólo llegan a 5' de distancia). Estallan en llamas cuando pronuncias su palabra de mando en un radio de 200' de ellas; se incendian al instante, causando 1d8 puntos de daño por fuego (+1 punto por nivel de lanzador) a toda criatura en una explosión de 5', y prendiendo fuego a todo material combustible en un radio de 5'. Las criaturas que

tengan éxito en su TS de Reflejos sólo sufrirán la mitad del daño.

Bellotas deflagradoras: hasta cuatro bellotas se transforman en armas deflagradoras especiales que pueden llegar lanzarse a un máximo de 100' de distancia. Para alcanzar el blanco deseado, es necesario tener éxito en una ataque de toque a distancia. Juntos, estos proyectiles son capaces de infligir un total de 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 20d6), que puedes dividir como desees entre las distintas bellotas. Por ejemplo, un druida de 20.º nivel podría crear un proyectil de 20d6, dos proyectiles de 10d6 cada uno, uno de 11d6 y tres de 3d6 o cualquier otra combinación con la que cuatro bellotas inflijan un total de 20d6 puntos de daño.

Cada bellota explotará nada más golpear contra una superficie dura. Además del daño normal por fuego, la explosión infligirá 1 punto de daño por salpicadura por dado e incendiará cualquier material combustible que haya en un radio de 10'. Las criaturas situadas en el área de la explosión que tengan éxito en sus TS de Reflejos sufrirán solamente la mitad del daño; las que reciban un impacto directo sufrirán siempre el daño completo, sin que se les permita un TS.

Componente material: las bellotas o las bayas de acebo.

Silencio

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 2, Clr 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: emanación de 20' de radio, centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto o ninguno (objeto)
Resistencia a conjuros: sí; ver texto o no (objeto)

Al ejecutarse este conjuro, el silencio más absoluto reinará en el área afectada. Todos los sonidos desaparecerán: será imposible conversar, los conjuros con componente verbal no podrán ser lanzados y ningún sonido surgirá del área, entrará en ella ni podrá atravesarla. El conjuro puede lanzarse en un punto en el espacio, pero el efecto se quedará quieto a no ser que se ejecute sobre un objeto móvil. El conjuro puede centrarse en una criatura, en cuyo caso el efecto irrada de ella y la acompaña al desplazarse. Para negar el efecto, una criatura no voluntaria podrá realizar un TS de Voluntad o usar su RC (si la tiene). Los objetos en poder de una criatura y los objetos mágicos capaces de emitir sonido podrán intentar salvarse y usar su RC, pero los objetos desatendidos y los puntos en el espacio no tendrán derecho a ello. Este conjuro proporciona una defensa contra los ataques sónicos o dependientes del idioma, como el conjuro de *orden imperiosa*, el canto de las arpías, un *cuerno detonante*, etc.



Jozan lanza un símbolo de dolor.

Símbolo de aturdimiento

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 7, Hch/Mag 7
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que todas las criaturas en un radio de 60' del *símbolo de aturdimiento* quedan aturdidas durante 1d6 asaltos.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de aturdimiento*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 32 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 5.000 po.

Símbolo de debilidad

Nigromancia
Nivel: Clr 7, Hch/Mag 7

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que toda criatura a menos de 60' del *símbolo de debilidad* sufre una debilidad extrema que inflige 3d6 puntos de daño de Fuerza.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de debilidad* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este sortilegio permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de debilidad*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 32 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 5.000 po.

Símbolo de dolor

Nigromancia [mal]
Nivel: Clr 5, Hch/Mag 5

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que cada criatura dentro

del radio de un *símbolo de dolor* sufre un dolor desgarrador que le impone un penalizador –4 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidades y pruebas de características. Estos efectos duran hasta 1 hora después de que la criatura se aleje a más de 60' del *símbolo*.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de dolor* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este sortilegio permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de dolor*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 30 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 1.000 po.

Símbolo de locura

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 8, Hch/Mag 8
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que todas las criaturas dentro del radio del *símbolo de locura* se vuelven locas (como por el conjuro de *locura*) permanentemente.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de locura* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este sortilegio permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de locura*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 33 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 5.000 po.

Símbolo de miedo

Nigromancia [miedo, enajenador]
Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que todas las criaturas a menos de 60' del *símbolo de miedo* quedan despavoridas durante 1 asalto por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de miedo*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 31 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor de al menos 1.000 po.

Símbolo de muerte

Nigromancia [muerte]
Nivel: Clr 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 0'; ver texto
Efecto: un símbolo
Duración: ver texto
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite inscribir una poderosa runa de poder sobre una superficie. Cuando es activado, un *símbolo de muerte* mata a una o más criaturas en un radio de 60' desde el símbolo (considéralo como una explosión) cuyo total de puntos de golpe combinado no exceda los 150. El conjuro afecta primero a las criaturas más cercanas, evitando a las que tienen demasiados puntos de golpe como para ser afectadas. Una vez activado, el *símbolo* permanece actuando y brillando durante 10 minutos por nivel de lanzador o hasta que haya afectado a criaturas por un valor de 150 puntos de golpe, lo que suceda primero. Cualquier criatura que entre en el área mientras el conjuro esté activo sufrirá su efecto, sea o no esta criatura la que lo activase. Una criatura necesita realizar una salvación contra el símbolo sólo una vez, siempre que permanezca dentro del área: si la abandona y vuelve a entrar mientras el *símbolo* siga activo, tendrá que realizar una nueva salvación.

Hasta que es activado, el *símbolo de muerte* es inactivo (aunque visible y legible a una distancia de 60'). Para ser efectivo, un *símbolo de muerte* debe ser situado a la vista en un lugar evidente. Cubrir o esconder la runa hace que el conjuro deje de ser efectivo, salvo que una criatura quite la cobertura, en cuyo caso el *símbolo* funcionará de manera normal.

Por defecto, un *símbolo de muerte* es desencadenado cuando una criatura hace una o más de las cosas siguientes, según elijas: leer la runa, tocar la runa, pasar junto a ella, mirarla o atravesar una entrada que la tenga inscrita. Independientemente del método de activación. Una criatura que se encuentre a más de 60' del *símbolo de muerte* no puede desencadenar la runa (incluso aunque cumpla una o más de las condiciones desencadenantes, como leer la runa). Una vez que es lanzado el conjuro, sus condiciones desencadenantes no pueden ser cambiadas.

En este caso, "leer" la runa incluye cualquier intento de estudiarla, identificarla o tratar de descubrir su significado. Poner encima del *símbolo de muerte* algún tipo de cobertura para dejarlo inoperativo activará el conjuro si éste se activa con el contacto. No puedes utilizar este sortilegio de manera ofensiva; por ejemplo, un *símbolo de muerte* que se active con el toque permanecerá sin activarse si el objeto en el que esté grabado se utiliza para tocar a una criatura. De un modo similar, este conjuro no puede ser situado en un arma y dispuesto para que se active cuando el arma golpee a un enemigo.

También puedes establecer condiciones desencadenantes especiales por ti mismo, que pueden ser tan sencillas o complicadas como desees. Tales condiciones especiales pueden estar relacionadas con el nombre, identidad o alineamiento de una criatura, pero, por lo demás, deberán basarse en acciones o cualidades que puedan percibirse. Las cosas intangibles, como el nivel, la clase, los DG y los puntos de golpe, no servirán para ello. Por ejemplo, podrías hacer que un *símbolo* se activase al acercarse una criatura legal buena, pero no al aproximarse un paladín.

Cuando inscribas un *símbolo de muerte*, puedes especificar una contraseña o frase que evite que una criatura que lo utilice desencadene sus efectos. Cualquiera que utilice la contraseña será inmune a los efectos de una runa determinada mientras permanezca a menos de 60' del *símbolo*. Si la criatura abandona ese radio y vuelve más tarde, debe utilizar la contraseña de nuevo.

También puedes sintonizar este *símbolo* con las criaturas que desees, pero eso podría prolongar el tiempo de lanzamiento. Sintonizar a una o dos criaturas llevará tan poco tiempo que no se tendrá en cuenta, pero sintonizar a un grupo pequeño (de hasta diez criaturas) llevará una hora.

Sintonizar a un grupo más grande (de hasta veinticinco criaturas) llevaría 24 horas. Sintonizar a grupos más numerosos requerirá un tiempo proporcionalmente mayor, a discreción del DM. Cualquier criatura sintonizada con un *símbolo de muerte* no puede activarlo, y es inmune a sus efectos, incluso si está dentro de su radio cuando es activado. El lanzador es considerado automáticamente sintonizado con sus propios *símbolos de muerte*, por lo que siempre ignora sus efectos y no puede activarlos inadvertidamente.

Leer magia te permitirá identificar un *símbolo de muerte* teniendo éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 19). Por supuesto, si el conjuro ha sido preparado para que se active al ser leído, esto lo desencadenará.

Este sortilegio puede ser eliminado con un *disipar magia* con éxito dirigido únicamente a la runa. Un conjuro de *borrar* no tendrá efecto sobre él.

La destrucción de la superficie donde el *símbolo de muerte* haya sido inscrito lo destruirá, pero también lo activará.

Un *símbolo de muerte* puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Un *símbolo de muerte* permanente que haya sido inutilizado o que haya afectado a su número máximo de puntos de golpe queda inactivo durante 10 minutos, tras los que puede ser volver a activado del modo normal.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de muerte*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 33 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor de 5.000 po cada uno.

Símbolo de persuasión

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
Nivel: Clr 6, Hch/Mag 6
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que todas las criaturas dentro del radio de un *símbolo de persuasión* quedan *hechizadas* por el lanzador (como por el conjuro de *hechizar monstruo*) durante 1 hora por nivel de lanzador.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de persuasión* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este sortilegio permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de persuasión*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 31 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 5.000 po.

Símbolo de sueño

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 5, Hch/mag 5
Tiro de salvación: Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo en que todas las criaturas con 10 DG o menos en un radio de 60' del *símbolo de sueño* caen en un sueño catatónico durante 3d6×10 minutos. A diferencia del conjuro de *dormir*, estas criaturas no pueden ser despertadas por medios no mágicos antes de que su duración expire.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de sueño* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este sortilegio permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de sueño*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar el efecto mágico; la CD sería 25 + el nivel de conjuro (CD 30 en este caso).

Componentes materiales arcanos: mercurio y fósforo, más polvo de diamante y de ópalo por valor total de al menos 1.000 po.

Similitud

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una persona/2 niveles; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 12 horas (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: sí o no; ver texto

Este conjuro funciona igual que *disfrazarse*, pero también puedes cambiar la apariencia de otras personas. Las criaturas recuperarán su aspecto normal si mueren.

Los objetivos involuntarios pueden negar el efecto del conjuro mediante un TS con éxito de Voluntad o la RC.

Simpatía

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Drd 9, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un lugar (de hasta un cubo de 10'/nivel) o un objeto
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Puedes hacer que de un lugar u objeto empiecen a emanar unas vibraciones mágicas capaces de atraer, según elijas, a un tipo concreto de criatura inteligente o a criaturas de un alineamiento concreto. El tipo concreto de criatura ha de nombrarse específicamente, por ejemplo, dragones rojos, gigantes de las colinas, hombres-rata, lamasu, o vampiros. Los subtipos de criatura (como "trasgoides") no son lo bastante concretos. También tendrás que nombrar el alineamiento concreto si optas por ello, por ejemplo, caótico maligno, caótico bueno, legal neutral o neutral.

Las criaturas del alineamiento o tipo concreto se sentirán eufóricas o contentas estando en el lugar elegido, o querrán tocar o poseer el objeto en cuestión. El impulso de quedarse en el lugar o tocar el objeto será abrumador. Si la salvación tiene éxito, la criatura quedará libre del encantamiento, pero tendrá que volver a salvarse 1d6×10 minutos más tarde. Si esta salvación falla, la criatura afectada intentará volver al lugar o hasta el objeto.

Simpatía contrarresta y disipa el conjuro de *antipatía*.

Componentes materiales: perlas machacadas por valor de 1.500 po y una gota de miel.

Simulacro

Ilusión (sombra)
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 12 horas
Alcance: 0'
Efecto: una criatura duplicada
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un doble ilusorio de cualquier criatura, que será parcialmente real pero también tendrá parte de hielo o nieve. El doble parecerá ser exactamente igual que el original, pero existirán varias diferencias: el simulacro sólo tendrá la mitad de los DG (y los correspondientes puntos de golpe, dotes, rangos de habilidades y aptitudes especiales para una criatura de ese nivel o DG). No puedes crear un simulacro de una criatura cuyos DG excedan el doble de tu nivel de lanzador. Debes realizar una prueba de Disfrazarse cuando lances el conjuro, para determinar lo bueno que es el parecido. Una criatura familiar con el original puede detectar el engaño con una prueba de Avistar con éxito (enfrentada a la prueba de Disfrazarse del lanzador) o con una prueba de Averiguar intenciones (CD 20).

El simulacro estará bajo tu control absoluto en todo momento. Sin embargo, al no existir vínculo telepático alguno, deberás ejercer este control de alguna otra forma. El simulacro no podrá hacerse más poderoso, por lo que no puede aumentar su nivel o aptitudes. Si es reducido a 0 puntos de golpe o destruido de algún otro modo, revierte a nieve y se derrite instantáneamente sin que quede nada. Un complicado procedimiento (que exigirá, como mínimo, 24 horas de trabajo, 100 po por punto de golpe y un laboratorio mágico completamente equipado) podrá reparar el daño sufrido por el simulacro.

Componente material: el conjuro se lanza sobre el hielo o la nieve, en cuyo interior debe colocarse algún fragmento de la criatura a duplicar (cabello, uñas, etc.). Además, el conjuro requerirá polvo de rubí por valor de 100 po por DG del simulacro que se vaya a crear.

Coste en PX: 100 PX por DG del simulacro que se vaya a crear (mínimo 1.000 PX).

Sirviente invisible

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: un sirviente invisible, amorfo y sin mente
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este sirviente es una fuerza amorfa, invisible y sin mente, que realiza tareas sencillas a tus órdenes. Puede correr y buscar cosas, abrir puertas que no estén atascadas y sujetar sillas, además de limpiar y remendar. El sirviente sólo puede realizar una actividad a la vez, pero repetirá la misma una y otra vez si se lo pides, lo cual te permitirá ordenarle que barra el suelo mientras prestas atención a otras cuestiones, siempre y cuando permanezcas dentro del alcance. Sólo puede abrir puertas, cajones, tapas y demás cierres normales. Su Fuerza efectiva es 2 (sólo puede levantar 20 lb. o arrastrar 100). El sirviente puede disparar trampas y demás, pero sólo puede ejercer 20 lb. de fuerza, lo cual es insuficiente para activar ciertas placas de presión y otros aparatos similares. No puede realizar ninguna tarea que requiera una prueba de habilidad con una CD superior a 10 o que requiera una prueba de una habilidad que

no pueda usarse sin entrenamiento. Su velocidad es de 15'.

El sirviente no puede efectuar ataque alguno; nunca se le permite efectuar tiradas de ataque. No se le puede matar, pero es disipado cuando sufre 6 puntos de daño infligido por ataques de área (no tiene derecho a salvarse contra tales ataques). Si trataras de enviarlo más allá de los límites del conjuro (midiendo tu alcance desde el punto en que te encuentres en ese momento), el sirviente dejaría de existir.

Componentes materiales: un cordel y una astilla de madera.

Situación

Adivinación

Nivel: Clr 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: una criatura tocada/3 niveles

Duración: 1 h/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Cuando necesites conocer la situación de compañeros que puedan haberse separado, este conjuro te permitirá situar mentalmente su posición relativa y conocer su condición general. Serás consciente de la dirección y distancia a la que se encuentran las criaturas, así como de su estado: indemne, herida, incapacitada, grogui, inconsciente, moribunda, mareada, despavorida, aturdida, envenenada, enferma, *confusa*, etc. Una vez se ha lanzado el conjuro sobre sus receptores, la distancia entre ellos y el lanzador deja de tener importancia, siempre y cuando sigan estando en el mismo plano de existencia que el clérigo.

El conjuro terminará para aquellos receptores que se trasladen a otro plano o mueran.

Sonido fantasma

Ilusión (quimera)

Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: sonidos ilusorios

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)

Resistencia a conjuros: no

Sonido fantasma te permite crear un volumen de sonido que se eleve, disminuya, se acerque o se quede quieto en un sitio. Debes elegir el tipo de sonido creado en el momento de ejecutar el sortilegio, y después no podrás cambiar el carácter básico del mismo. El volumen del sonido creado depende de tu nivel: podrás generar el mismo ruido que 4 humanos normales por nivel de lanzador que poseas (con un máximo equivalente a 20 humanos). Por tanto, podrás crear sonidos de charla, canto, gritos, pasos, marcha o carrera. El sonido producido por este conjuro puede ser prácticamente de cualquier tipo, sin exceder nunca el límite de volumen. Una horda de ratas corriendo y chillando equivaldría, más o menos, al ruido de 8 humanos corriendo y gritando. El rugido de un león equivaldría al ruido de 16 humanos, mientras que el de un tigre terrible equivaldría al de 20.

Nótese que el conjuro de *sonido fantasma* puede incrementar la eficacia del conjuro de *imagen silenciosa*.

Sonido fantasma puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material: un trozo de lana y un poco de cera.

Soportar los elementos

Abjuración

Nivel: Clr 1, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1, Pld 1, Sol 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una criatura protegida por *soportar los elementos* no sufre daño por estar expuesta a un entorno caluroso o frío. Puede estar de manera confortable en cualquier condición entre –50 y 140 grados Fahrenheit [–10 y 60 °C] sin tener que realizar salvaciones de Fortaleza (tal y como se describe en la *Guía del Dungeon Master*). El equipo de la criatura está protegido de manera similar.

Soportar los elementos no proporciona ninguna protección frente al daño por fuego o por frío, ni protege contra otros peligros del entorno, como el humo, la falta de aire, etc.

Sueño profundo

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 3, Hch/Mag 3

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Este conjuro funciona como *dormir*, salvo en que afecta a criaturas por un valor de 10 DG.

Sugestión

Encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 h/nivel o hasta ser completada

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Te permite influir en las acciones de la criatura objetivo sugiriéndole un curso de acción (limitado a una o dos frases). La *sugestión* debe pronunciarse de manera que la actividad suene razonable. Pedir a alguien que se clave un puñal, que se arroje sobre una lanza o que haga algo a todas luces peligroso negará automáticamente el efecto del conjuro. No obstante, sí funcionarían *sugestiones* como hacer creer a alguien que un estanque de ácido está lleno en realidad de agua y que un chapuzón sería muy refrescante. Otro uso razonable del conjuro sería hacer que un dragón rojo deje de atacar a tu grupo, uniéndoos todos para saquear un tesoro en algún otro lugar.

El curso de acción 'sugestionado' puede continuar hasta expirar la duración, como sucedería en el citado caso del dragón rojo. Si la acción sugerida pudiera completarse en un menor tiempo, el conjuro finalizaría en cuanto el receptor completara lo que le hubieran pedido. En lugar de esto, podrías especificar unas condiciones que desencadenen una actividad especial hasta expirar la duración. Por ejemplo, podrías sugerir a un noble que le diera su caballo de guerra al primer mendigo con que se encuentre. Si la condición no se diera antes de expirar la duración del conjuro, la actividad tampoco se llevaría a cabo.

A discreción del DM, una sugestión muy razonable hará que el TS se realice con un penalizador (como –1 o –2).

Componentes materiales: una lengua de serpiente y un fragmento de panal o una gota de jarabe.

Sugestión en grupo

Encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]

Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 6

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: una criatura/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'

Este conjuro funciona igual que *sugestión*, pero puede afectar a más criaturas. La misma *sugestión* se aplicará a todos los receptores.

Telaraña

Conjuración (creación)

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: telarañas en una expansión de 20' de radio

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una masa, provista de numerosas capas, de hebras fuertes y pegajosas que atrapan a las criaturas con las que entran en contacto. Las hebras son similares a las que forman las telas de araña, pero mucho mayores y más gruesas. Esta masa ha de estar anclada a dos o más puntos sólidos y enteramente opuestos (suelo y techo, paredes situadas una frente a la otra, etc.), o caerá sobre sí misma y desaparecerá. Las criaturas atrapadas en el interior de la telaraña (o que simplemente la toquen) quedarán enmarañadas entre sus fibras pegajosas. Atacar

a una criatura en la telaraña no hace que quedes enmarañado.

Todo el que se encuentre en el área del efecto en el momento de ejecutarse el conjuro tendrá que realizar un TS de Reflejos. Si éste tiene éxito, la criatura estará enmarañada, pero podrá moverse, aunque este movimiento será más difícil de lo habitual (ver más adelante). Si la salvación falla, la criatura quedará enmarañada y no podrá moverse de su sitio, aunque podrá liberarse dedicando a ello 1 asalto y teniendo éxito en una prueba de Fuerza (CD 20) o de Escapismo (CD 25). Una vez logre soltarse (ya sea teniendo éxito en la salvación inicial o más tarde en su prueba de Fuerza o Escapismo), una criatura podrá avanzar muy lentamente a través de la *telaraña*. Cada asalto dedicado a moverse permitirá a la criatura realizar una nueva prueba de Fuerza o Escapismo, pudiendo ésta desplazarse 5' por cada 5 puntos (completos, no fracciones) en que el resultado de su prueba supere 10.

Si tienes al menos 5' de telaraña entre tú y tu oponente, esta te proporcionará cobertura. Si hay al menos 20' de telaraña entre ambos, la cobertura será total (consulta 'Cobertura', en la pág. 150).

Las hebras de un conjuro de *telaraña* son inflamables. Una *espada flamígera* mágica podrá cortarlas con la misma facilidad con que una mano aparta las telarañas normales. Todo fuego que actúe sobre ellas (una antorcha, aceite ardiente, una espada flamígera, etc.) podrá incendiar y quemar 5' cuadrados en 1 asalto. Todas las criaturas que estén atrapadas por las telarañas incendiadas sufrirán 2d4 puntos de daño a causa de las llamas.

Telaraña puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Una *telaraña* permanente que sea dañada (pero no destruida) vuelve a crecer en 10 minutos.

Componente material: un poco de tela de araña.

Telecinesia

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivo u objetivos: ver texto
Duración: concentración (hasta 1 asalto/nivel) o instantánea (ver texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto) o ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí (objeto); ver texto

Te permite mover criaturas u objetos concentrándote en ellos. Dependiendo de la versión elegida, el conjuro permite generar una fuerza suave y continua, realizar una serie de maniobras de combate, o ejercer un solo golpe, corto y violento.

Empujón violento: la fuerza del conjuro puede utilizarse en un solo asalto. El efecto te permitirá empujar a una criatura u objeto por nivel de lanzador (máximo 15) que se encuentren dentro del alcance y a 10', como máximo, unos de otros; arrojándolos contra cualquier objetivo que se encuentre a 10'/nivel de todos los objetos movidos. Podrás arrojar de este modo un máximo de 25 lb. por nivel de conjuro (máximo 375 lb. a nivel 15.º).

Para alcanzar a tu objetivo con los objetos movidos, debes tener éxito en tiradas de ataque (una por cada criatura u objeto lanzado) usando tu ataque base + tu modificador de Inteligencia (si eres un mago) o de Carisma (si eres un hechicero). Las armas lanzadas infligirán daño normal (sin bonificador de Fuerza; ten en cuenta que las flechas y virotes causan el mismo daño que una daga de su tamaño cuando se utilizan de este modo). Otros objetos infligirán desde 1 punto de daño por cada 25 lb. de peso (en el caso de objetos poco peligrosos, como barriles) hasta 1d6 por cada 25 lb. (en el caso de objetos densos y peligrosos, como cantos rodados).

Las criaturas que no excedan la capacidad de peso del conjuro también podrán ser lanzadas, pero tendrán derecho a realizar un TS de Voluntad (y RC) para negar el efecto, igual que las criaturas cuyas posesiones intentes lanzar de este modo. Una criatura afectada que sea lanzada contra una superficie sólida sufrirá daño igual que si hubiera caído desde 10' de altura (1d6 puntos).

Fuerza continua: una fuerza continua desplaza 20' por asalto a una criatura u objeto que pese, como mucho, 25 lb. por nivel de lanzador (máximo 375 lb. a nivel 15.º). Una criatura puede negar este efecto en sí misma o en un objeto que posea teniendo éxito en su salvación de Voluntad o empleando su RC.

Esta versión del conjuro dura, como máximo, un asalto por nivel de conjuro, pero termina en cuanto dejes de concentrarte. El peso puede moverse verticalmente, horizontalmente o en ambas direcciones. Ningún objeto podrá superar tu alcance, y el conjuro terminaría si intentas llevar dicho objeto más allá. Si dejas de concentrarte por cualquier razón, el objeto caerá o se detendrá.

Un objeto puede manipularse mediante telecinesia igual que si se hiciera con una mano. Por ejemplo, podrás tirar de una cuerda o una palanca, girar una llave o un objeto, etc., siempre y cuando la fuerza requerida se encuentren dentro de tu límite de peso. Incluso podrías desatar nudos sencillos, aunque las actividad delicadas de este tipo requieren una prueba de Inteligencia contra la CD que decida el DM.

Maniobras de combate: como alternativa a lo dicho, una vez por asalto puedes utilizar *telecinesia* para realizar una embestida, un desarme, una presa (incluyendo sujetar) o un derribo. Resuelve estos intentos de forma normal, salvo en que no provocan ataques de oportunidad, utilizas tu nivel de lanzador en lugar de tu ataque base (para los desarmes y las presas), utilizas tu modificador de Inteligencia (si eres un mago) o de Carisma (si eres un hechicero) en lugar de tu modificador de Fuerza o Destreza, y en que un intento fallido no permite un intento reactivo por parte del objetivo (como sucede en los desarmes y derribos). No se permite una salvación contra estos intentos, pero la RC sigue aplicándose del modo normal. Esta versión del conjuro dura 1 asalto por nivel del lanzador, pero termina si dejas de concentrarte.

Teleportar

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Hcr/Mag 5, Viaje 5
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal y toque
Objetivo: tú y las criaturas voluntarias y objetos tocados
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: no y sí (objeto)

Este conjuro te transporta instantáneamente hasta el lugar designado, que puede estar a un máximo de 100 millas por nivel de lanzador. No es posible el viaje entre planos. Podrás llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura adicional voluntaria Mediana o más pequeña (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente (ver más abajo) por cada tres niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos criaturas Medianas, una criatura Enorme cuenta como dos Grandes, etc. Todas las criaturas que van a ser transportadas deben estar en contacto entre sí, y al menos una de ellas debe estar en contacto contigo. Al igual que sucede con todos los conjuros con alcance personal en que el objetivo seas tú, no tendrás que realizar TS ni se aplicará tu RC. Sólo los objetos asidos o utilizados (atendidos) por otra persona tendrán derecho a TS y RC.

Debes tener una idea clara del lugar de destino y su disposición. No puedes teleportarte sin más hasta la tienda del señor de la guerra si no sabes dónde está, qué aspecto tiene o qué hay en su interior. Cuanto más clara sea tu imagen mental, más posibilidades habrá de que funcione el teletransporte. Los lugares en los que haya una poderosa energía física o mágica pueden hacer que el teletransporte resulte peligroso o incluso imposible.

Para averiguar lo bien que funciona el teletransporte, lanza un d% y consulta la tabla de Teleportar. Consulta la siguiente información para interpretar las definiciones de los términos de la tabla.

Familiaridad: "Muy familiar" es un lugar en el que has estado muy a menudo y en el que te sientes como en casa. "Estudiado minuciosamente" es un lugar que conoces bien, ya sea porque lo estás viendo en ese momento, por haberlo visitado a menudo o por haber usado otros métodos para estudiarlo (como el *escudriñamiento*) durante al menos una hora. "Visto alguna vez" es un lugar que has visto más de una vez sin llegar a estar familiarizado con él. "Visto

una vez" es un lugar que sólo has visto una vez, posiblemente mediante la magia.

"Destino falso" es un lugar que no existe en realidad; por ejemplo, si hubieras escudriñado el sanctasantórum de un enemigo pero en realidad hubieses visto el resultado de un conjuro de *ofuscar videncia*, o si te estás teleportando a un lugar familiar que sin embargo ya no existe o ha sido alterado tan completamente que ya no te resulta familiar (por ejemplo, una casa que se ha quemado hasta los cimientos). Al viajar a un destino falso, debes lanzar 1d20+80 en lugar del d% para obtener resultados en la tabla, pues no tendrás esperanza alguna de llegar a un destino real o aparecer siquiera lejos de él.

En el objetivo: apareces donde querías.

Lejos del objetivo: apareces sano y salvo en un lugar situado a una distancia aleatoria de tu destino, en una dirección también aleatoria. La distancia hasta tu destino equivaldrá a 1d10×1d10% de la distancia que fuera a ser recorrida. Si, por ejemplo, hubieras intentado recorrer 120 millas, aparecido lejos de tu destino y obtenido unos resultados de 5 y 3 en los d10, te encontrarías a un 15% de tu objetivo, que, en este caso, equivaldría a 18 millas. El DM determinará al azar la dirección en la que apareces lanzando 1d8 y asignando el 1 al norte, el 2 al noreste, etc. Si intentaras teleportarte hasta una ciudad costera y aparecieras a 18 millas en alta mar, tendrías un verdadero problema.

Área similar: apareces en un lugar que se asemeja visual o temáticamente al que deseabas alcanzar. Un mago que intentara llegar a su laboratorio podría aparecer en el de otro mago o bien en una tienda de suministros alquímicos en la que estuvieran las mismas herramientas e instrumentos que en su laboratorio. Por lo general, aparecerás en el lugar parecido que se encuentre más cerca dentro del alcance. Si el DM determina que no existe ningún lugar así, el conjuro simplemente falla.

Percance: tú y todo aquel teleportado junto a ti la habéis "fastidiado". Cada uno de vosotros sufrirá 1d10 puntos de daño y, además, tendrás que volver a tirar en la tabla para ver dónde terminas. Al efectuar estas tiradas repetidas, debes lanzar 1d20+80. Cada vez que obtengas un nuevo "Percance", los personajes sufrirán 1d10 puntos de daño adicionales y deberás tirar de nuevo.

Teleportar objeto

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Hcr/Mag 7
Alcance: Toque
Objetivo: un objeto tocado de hasta 50 lb/nivel y 3' cúbicos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro funciona como *teleportar*, salvo en que teleporta a un objeto en lugar de a ti. No se puede teleportar a las criaturas ni a fuerzas mágicas (como la cuenta creada por una *bola de fuego de explosión retardada*).

Si así se desea, el objeto que se haga desaparecer puede ser enviado a un lugar lejano del plano Etéreo. En este caso, el punto en el que el objeto haya desaparecido seguirá siendo ligeramente mágico hasta que el objeto sea recuperado. Un *disipar magia* dirigido con éxito contra ese punto hará que el objeto afectado vuelva del plano Etéreo.

Teleportar mayor

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Hcr/Mag 7, Viaje 7

Este conjuro funciona como *teleportar*, salvo en que no tiene límite de alcance y en que no podrás llegar lejos del objetivo. Además, no necesitas haber visto tu destino, aunque al menos deberás tener una descripción fiable del lugar al que quieras teleportarte (como una descripción detallada de alguien o un mapa especialmente preciso). Si intentas teleportarte sin tener información suficiente (o disponiendo de datos equivocados), simplemente desaparecerás y volverás a aparecer en el punto del que hubieras partido. No es posible el viaje entre planos.

Tentáculos negros de Evard

Conjuración (creación)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: expansión de 20' de radio
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este sortilegio conjura una masa de tentáculos, correosos y de color negro, cada uno de 10' de longitud. Las ondulantes extremidades parecen surgir de la tierra, el suelo o cualquier otra superficie, incluyendo el agua, y se aferran y enrollan en torno a las criaturas que entren en el área, inmovilizándolas rápidamente y aplastándolas con enorme fuerza.

Toda criatura dentro del área del conjuro debe realizar una prueba de presa, enfrentada a la prueba de presa de los tentáculos. Considera a los tentáculos que ataquen a un determinado objetivo como una criatura Grande con un ataque base igual a tu nivel de lanzador y una puntuación de Fuerza de 19. Así, su modificador a las pruebas de presa será igual a tu nivel de lanzador +8. Los tentáculos son inmunes a todos los tipos de daño.

Una vez que los tentáculos apresan a un oponente, realizan una prueba de presa cada asalto durante tu turno para infligir 1d6+4 puntos de daño contundente. Los tentáculos continúan aplastando a los oponentes hasta que termina el conjuro o la víctima escapa.

Cualquier criatura que entre en el área del conjuro es atacada inmediatamente por los tentáculos. Incluso las criaturas que no estén apresadas sólo podrán moverse a la mitad de su velocidad mientras atraviesen el área.

Componente material: un fragmento de tentáculo de un pulpo o calamar gigante.

Terreno alucinatorio

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: un cubo de 30'/nivel (Mo)
Duración: 2 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: no

Haces que un terreno natural parezca, suene y huela como otro tipo de terreno natural. Por tanto, puedes hacer que un campo abierto o un camino parezca un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno intransitable. Puedes hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una suave pendiente o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino, ancho y allanado. La apariencia de las construcciones, equipo y criaturas que haya en el área no será disimulada por el conjuro.

Componente material: una piedra, una ramita y un fragmento de una planta de color verde.

Terremoto

Evocación [tierra]
Nivel: Clr 8, Destrucción 8, Drd 8, Tierra 7
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: expansión de 80' de radio (Mo)
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas un conjuro de *terremoto*, un temblor intenso pero localizado desgarra la tierra, haciendo caer a las criaturas, derrumbando edificios, abriendo grietas en el suelo y mucho más. El temblor dura 1 asalto, tiempo durante el cual las criaturas que estén sobre el suelo no podrán moverse ni atacar. Los lanzadores de conjuros que estén sobre el suelo deberán realizar pruebas de Concentración (CD

TELEPORTAR

Familiaridad	En el objetivo	Lejos del objetivo	Área Similar	Percance
Muy familiar	01-97	98-99	100	—
Estudiado minuciosamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto alguna vez	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una vez	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso (1d20 + 80)	—	—	81-92	93-100

20 + el nivel del conjuro) o perderán el conjuro que intenten ejecutar. El terremoto afecta a todo lo que haya en su área (tierra, vegetación, edificios, criaturas, etc.). Los efectos exactos dependerán del tipo de terreno en que sea lanzado:

Cueva, caverna o túnel: el conjuro derrumbará el techo, infligiendo 8d6 puntos de daño contundente a toda criatura a la que atrape bajo el peso (Reflejos CD 15 mitad), y dejándola atrapada bajo los escombros (ver más adelante). Si el sortilegio se lanzara sobre el techo de una gran caverna, incluso las criaturas que hubiera fuera de su área correrían peligro por culpa de la caída de escombros.

Precipicio: éste se desmoronaría, provocando un desprendimiento de tierras que avanzaría horizontalmente la misma distancia que hubiera caído verticalmente. Un terremoto lanzado desde lo alto de un barranco de 100' de altura produciría un desprendimiento que llegaría hasta 100' de la base de éste. Toda criatura que se encuentre en el camino del desprendimiento sufrirá 8d6 puntos de daño (Reflejos mitad CD 15) y quedará atrapada bajo los escombros (ver más adelante).

Campo abierto: todas las criaturas que se encuentren en el área deberán realizar un TS de Reflejos (CD 15) para evitar caer. En el suelo se abrirán varias grietas y toda criatura sobre él tendrá un 25% de posibilidades de caer en una (Reflejos CD 20 para apartarse de la grieta). Al finalizar el conjuro, todas las grietas se cerrarán matando a las criaturas atrapadas en su interior.

Edificio: todos los edificios que estén en campo abierto recibirán 100 puntos de daño, lo cual es suficiente para derrumbar una construcción normal de madera o mampostería, pero no un edificio hecho de roca o reforzado. La dureza no reduce este daño, ni se reduce a la mitad, como suele hacerse con el daño infligido a los objetos (consulta la *Guía del Dungeon Master* para información sobre los puntos de golpes sobre muros y otras estructuras). Cualquier criatura atrapada dentro de un edificio que se derrumbe sufre 8d6 puntos de daño (Reflejos CD 15 mitad) y queda atrapada bajo los escombros (ver más adelante).

Río, lago o pantano: varias grietas se abrirán bajo el agua, haciendo que ésta se filtre bajo tierra y deje tras de sí un suelo lleno de fango. Los pantanos y marismas se convertirán en arenas movedizas mientras dure el conjuro, tragándose tanto criaturas como edificios. Las criaturas tendrán derecho a un TS de Reflejos (CD 15) para evitar hundirse en el fango y las arenas movedizas. Al finalizar el conjuro, el resto de la masa de agua volverá a ocupar el lugar en que estaba antes de filtrarse, pudiendo ahogar a quienes queden atrapados en el fango.

Atrapado bajo los escombros: cualquier criatura sujeta bajo los escombros recibe 1d6 puntos de daño no letal por minuto que pase en ese estado. Si un personaje sujeto queda inconsciente, debe realizar una prueba de Constitución a CD 15 o recibir 1d6 puntos de daño letal cada minuto subsiguiente, hasta que sea liberado o muera.

Terribles carcajadas de Tasha

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura; ver texto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro contagia una risa incontrolable al receptor, que caerá al suelo (quedando tumbado) entre risotadas histéricas. El objetivo no puede llevar a cabo acción alguna mientras se esté riendo, pero no se le considera indefenso. Al finalizar el conjuro, podrá actuar con normalidad.

Las criaturas con 2 o menos en Inteligencia no resultarán afectadas. Una criatura que sea de tipo diferente al del lanzador (como humanoide o dragón) obtendrá un bonificador +4 en su TS, ya que el humor no siempre se consigue "traducir".

Componente material: unas tartas diminutas que se lanzan contra el objetivo y una pluma que ha de agitarse en el aire.

Toque de fatiga

Nigromancia
Nivel: Hch/Mag 0
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: **sí**

Canalizas energía negativa a través de tu toque, fatigando al objetivo. Debes tener éxito en un ataque de toque para impactar en un objetivo, que quedará fatigado de manera inmediata y durante toda la duración del conjuro.

Este sortilegio no tiene efecto sobre una criatura que ya esté fatigada. A diferencia de la fatiga normal, el efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

Componente material: una gota de sudor.

Toque de idiotez

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Hch/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: sí

Con un toque, reduces las facultades mentales del objetivo. Un ataque de toque en cuerpo a cuerpo con éxito aplica un penalizador de 1d6 a la Inteligencia, Sabiduría y Carisma del Objetivo. Este penalizador no puede reducir ninguna de estas puntuaciones por debajo de 1.

El efecto de este conjuro puede hacer imposible para el objetivo lanzar algunos o todos sus conjuros, si el valor de la característica requisito cae por debajo del mínimo requerido para lanzar un conjuro de ese nivel.

Toque de necrófago

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: humanoide vivo tocado
Duración: 1d6+2 asaltos
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Infundiéndote energía negativa, este conjuro te permite paralizar a un solo humanoide vivo durante la duración del conjuro si logras tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. Además, el receptor paralizado exudará un hedor a carroña que dejará indispuestas (Fortaleza niega) a todas las criaturas vivas (salvo tú) en una expansión de 10' de radio. Un *neutralizar veneno* elimina el efecto de una criatura indispuesta, y una criatura inmune al veneno no resultará afectada por el hedor.

Componente material: un jirón de ropa vestida por un necrófago o un poco de tierra tomada de la guarida de una de esas criaturas.

Toque gélido

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: criatura o criaturas tocadas (hasta 1/nivel)
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Fortaleza parcial o Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Un toque de tu mano, que brillará con una energía azulada, causará una perturbación en la fuerza vital de las criaturas vivas. Cada uno de tus toques canaliza energía negativa por valor de 1d6 puntos de daño. La criatura tocada también recibe 1 punto de daño temporal en Fuerza salvo que tenga éxito en un TS de Fortaleza. Puedes usar este ataque de toque en cuerpo a cuerpo un máximo de veces igual a tu nivel.

Una criatura muerta viviente a las que toques no sufrirá daño de ningún tipo, pero deberá realizar un TS de Voluntad o huirá despavorida durante 1d4 asaltos + 1 asalto por nivel de lanzador.

Toque vampírico

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantánea/1 hora; ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Debes tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, infligiendo con él 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles de lanzador que poseas (máximo 10d6). Obtendrás tantos puntos de golpe temporales como daño inflijas. Sin embargo, no podrás obtener más puntos que los poseídos en ese momento por el receptor +10 (es decir, los necesarios para matarlo). Los puntos de golpe temporales desaparecerán al cabo de 1 hora.

Torbellino

Evocación [aire]
Nivel: Aire 8, Drd 8
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: ciclón de 10' de ancho en la base, 30' de ancho en la cúspide y 30' de alto
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un poderoso ciclón que se mueve por el aire, a lo largo del suelo o sobre el agua a una velocidad de 60' por asalto. Podrás concentrarte en controlar cada movimiento del ciclón o bien especificar una sencilla secuencia, como avanzar en línea recta, zigzagueando, en círculo, etc. Dirigir el movimiento del ciclón o cambiar su secuencia supondrá una acción estándar para ti. El torbellino siempre se moverá durante tu turno. Si el ciclón llega a superar el alcance del conjuro, se moverá sin control durante 1d3 asaltos en una dirección al azar (puede que incluso poniéndoos en peligro a ti o a tus aliados) y, a continuación, se disipará (no podrás recuperar el control sobre él ni aunque vuelva a estar dentro de tu alcance).

Toda criatura Grande o menor que entre en contacto con el torbellino debe tener éxito en su salvación de Reflejos o sufrirá 3d6 puntos de daño. Las criaturas Medianas o menores que fallen su primer TS deberán tener éxito en un segundo tiro o será atrapados por el torbellino y arrastrados por los fuertes vientos, sufriendo 1d8 puntos de daño cada asalto en tu turno sin TS que valga. Puedes dirigir el ciclón para que libere a las criaturas en el momento que desees, dejándolas allá donde se encuentre el efecto en el momento de liberarlas.

Tormenta de aguanieve

Conjuración (creación) [frío]
Nivel: Drd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: cilindro (40' de radio, 20' de altura)
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

El aguanieve del conjuro bloquea la visión (incluso la visión en la oscuridad) en el interior de su área de efecto y hace que el suelo de esa zona se congele. Una criatura puede caminar dentro o a través de la zona de aguanieve a la mitad de su velocidad normal con una prueba de Equilibrio (CD 10). El fallo implica que no puede moverse en ese asalto, y si falla por 5 o más, se caerá (consulta la habilidad de Equilibrio para los detalles).

El aguanieve apagará antorchas y fogatas.

Componentes materiales arcanos: una pizca de polvo y unas gotas de agua.

Tormenta de fuego

Evocación [fuego]
Nivel: Clr 8, Drd 7, Fuego 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: dos cubos de 10'/nivel (Mo)
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Cuando se lanza un conjuro de *tormenta de fuego*, toda el área del conjuro queda cubierta por una cortina de llamas crepitantes. Las llamas abrasadoras no harán ningún daño a la vegetación natural, al mantillo ni a las criaturas vegetales del área, si así lo deseas. Las demás criaturas (y los vegetales a las que desees afectar) dentro del área sufrirán 1d6 de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 20d6).

Tormenta de hielo

Evocación [frío]
Nivel: Agua 5, Drd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: cilindro (20' de radio, 40' de altura)
Duración: 1 asalto completo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Unos enormes granizos mágicos caen durante 1 asalto completo, infligiendo 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas en el área. Dentro del efecto de la *tormenta de hielo* se aplica un penalizador –4 a las pruebas de Escuchar, y todo el movimiento se realiza a la mitad de la velocidad. Al final de la duración, el granizo desaparece, sin dejar ningún efecto secundario (salvo el daño infligido).

Componentes materiales arcanos: una pizca de polvo y unas cuantas gotas de agua.

Tormenta de venganza

Conjuración (convocación)
Nivel: Clr 9, Drd 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: nube de tormenta de 360' de radio
Duración: concentración (máximo 10 asaltos) (D)
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una enorme nube negra de tormenta, en cuyo interior se generarán rayos y truenos. Toda criatura que se encuentre bajo la nube deberá tener éxito en un TS de Fortaleza o quedará ensordecida durante 1d4ψ10 minutos.

El conjuro finalizará si, una vez ejecutado, dejas de concentrarte en él. Si continuas concentrándote, el sortilegio generará efectos adicionales en los asaltos subsiguientes (tal y como se indica más abajo). Todo efecto generado tendrá lugar durante tu turno.

Segundo asalto: una lluvia ácida cae sobre el área, infligiendo 1d6 puntos de daño por ácido. No se permite salvación.

Tercer asalto: haces que la nube descargue 6 rayos, pudiendo decidir dónde golpea cada uno. Dos rayos no pueden dirigirse al mismo objetivo. Cada uno infligirá 10d6 de daño por electricidad. Las criaturas alcanzadas pueden realizar un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño.

Cuarto asalto: una granizada cae sobre el área, infligiendo 5d6 puntos de daño (no se permite salvación).

Asaltos quinto al décimo: la intensa lluvia y las fuertes ráfagas de viendo reducen la visibilidad. La lluvia obstaculiza la visión, incluida la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Las criaturas que estén a 5' o menos de quien mire dispondrán de ocultación (los ataques contra ellas tendrán un 20% de posibilidad de fallo). Las criaturas que estén más allá de esa distancia tendrán ocultación total (50% de posibilidad de fallo y además quienes les ataquen no podrán usar la vista para localizarlas). La velocidad quedará reducida a 3/4. Dentro del área de la tormenta será imposible efectuar ataques a distancia. Los sortilegios que se intenten ejecutar bajo la tormenta quedarán interrumpidos a no ser que el lanzador tenga éxito en una tirada de Concentración contra una CD igual a la salvación de la *tormenta de venganza* + el nivel del conjuro que esté intentando lanzar.

Trabar portal

Abjuración
Nivel: Hcr/Mag 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un portal, de hasta 20' cuadrados/nivel
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro bloquea mágicamente una entrada (puerta, portal, ventana o contraventana) construida de madera, metal o piedra. La magia mantiene la entrada como si estuviera asegurada y cerrada con llave. Un conjuro de *apertura* o un *disipar magia* con éxito pueden negar el sortilegio de *trabar portal*. Añade 5 a la CD normal para forzar un portal afectado por este conjuro.

Trampa de fuego

Abjuración [fuego]
Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: permanente hasta ser descargada (D)
Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro genera una ardiente explosión cuando alguien abre el objeto custodiado por la trampa. Una *trampa de fuego* puede proteger cualquier objeto que pueda cerrarse (arcón, ataúd, botella, caja, cajón, cofre, libro, puerta, etc.).

Al ejecutar una *trampa de fuego*, debes elegir un punto del objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no seas tú abra el objeto, una ardiente explosión invadirá un área de 5' de radio en torno al centro del conjuro. Las llamas infligirán 1d4 puntos de daño por fuego, +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +20). El objeto protegido por la trampa no resultará afectado por esta explosión.

Un objeto con una *trampa de fuego* no puede portar un segundo conjuro de cierre o custodia. El sortilegio de *apertura* no afecta en absoluto a una *trampa de fuego*. Un *disipar magia* fallido no provocará la detonación de este conjuro protector.

Bajo el agua, este conjuro inflige la mitad de daño y genera una gran nube de vapor.

Como lanzador, podrás usar el objeto portador de la trampa sin temor a dispararla, igual que sucederá con un individuo que ajustes específicamente al conjuro en el momento de lanzarlo. "Ajustar" una *trampa de fuego* a un individuo suele implicar la utilización de una contraseña que puedes compartir con tus amigos.

Nota: las trampas mágicas, como la *trampa de fuego*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrar las runas y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlas. En ambos casos, la CD será 25 + el nivel de conjuro (CD 27 para la *trampa de fuego* druídica y CD 29 para la versión arcana).

Componente material: media libra de polvo de oro (coste de 25 po) que ha de espolvorearse sobre el objeto custodiado.

Trampa de lazo

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos
Alcance: toque
Objetivo: círculo tocado de enredadera, cuerda o correa, no mágicas, con un diámetro de 2' + 2'/nivel
Duración: hasta ser disparada o rota
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite crear una trampa mágica de lazo, que puede hacerse a partir de una enredadera flexible, una correa o una cuerda. Al lanzar el conjuro sobre él, el objeto con forma de cuerda se fundirá con su entorno (un personaje con la aptitud de encontrar trampas puede localizarlo con una prueba de Buscar contra CD 23). Un extremo de la cuerda estará atado en forma de lazo que se liará alrededor de una o más de las extremidades de cualquier criatura que penetre en el círculo del conjuro (nótese que, por tanto, podría atraparse la cabeza de un gusano o serpiente).

Si cerca hay un árbol fuerte y flexible, la trampa de lazo puede atarse a él. El conjuro hará que el árbol se doble, enderezándose cuando se dispare la trampa, infligiendo 1d6 puntos de daño a la criatura atrapada y levantándola del suelo por la extremidad o extremidades sujetas. Si no hay cerca un árbol de esas características, la cuerda se atará fuertemente alrededor de su presa, sin infligirle daño, pero dejándola enmarañada.

La trampa de lazo es mágica. Para escapar, la criatura atrapada necesitará tener éxito en una prueba de Escapismo (CD 23) o Fuerza (CD 23), que se considera acción de asalto completo. El lazo tiene 5 puntos de golpe y CA 7. Un objetivo que logre escapar de la trampa romperá el lazo y pondrá fin al conjuro.

Trampa de Leomund

Ilusión (engaño)
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: objeto tocado
Duración: permanente (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que una cerradura u otro mecanismo pequeño parezca estar provisto de una trampa cuando alguien intente detectarlas. Puedes lanzar el sortilegio sobre cualquier mecanismo o aparato de pequeño tamaño, como una cerradura, bisagra, picaporte, tapón, corcho o trinquete. Todo personaje capaz de detectar trampas, o que use un conjuro o aparato que le permita detectarlas, estará seguro al 100% de que existe una trampa real. Por supuesto, el efecto será ilusorio y no pasará nada aunque la trampa se "dispare". El propósito principal del conjuro es asustar a los ladrones o hacer que pierdan un tiempo precioso.

El lanzamiento del conjuro fracasaría si hubiera activa otra *trampa de Leomund* en 50' a la redonda.

Componente material: un fragmento de pirita con el que tocar el objeto a proteger con la trampa mientras se esparce sobre él un polvillo especial, cuya preparación exigirá el gasto de 50 po.

Trance animal

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Drd 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: animales o bestias mágicas de Inteligencia 1 ó 2
Duración: concentración
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Tus fascinantes movimientos y música (o canciones, cánticos, etc.) obligan a los animales y bestias mágicas a no hacer otra cosa que observarte. Sólo las criaturas con Inteligencia 1 ó 2 resultarán afectadas por este conjuro. Lanza 2d6 para determinar la cantidad total de DG de criaturas a las que fascinas. Los objetivos más cercanos se convertirán en los primeros receptores hasta que no se pueda afectar a más criaturas situadas dentro del alcance. Por ejemplo, si Vadania pudiera afectar a 7 DG de animales y hubiera varios lobos de 2 DG a su alcance, sólo los tres más cercanos a ella experimentarían el trance.

Los animales entrenados para atacar o guardar, los animales terribles y las bestias mágicas tendrán derecho a realizar TS; los animales no adiestrados para el ataque o la vigilancia no podrán realizarlos.

Transformación de Tenser

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro te convierte en una máquina de combate, haciéndose más fuerte, más resistente, más rápido y más hábil en la lucha. Tu mentalidad cambia, permitiéndote disfrutar del combate e impidiéndote lanzar conjuros, incluyendo los ejecutados desde objetos mágicos.

Obtienes un bonificador +4 de mejora a Fuerza, Destreza y Constitución, un bonifica-

dor +4 de armadura natural a la CA, un bonificador +5 de competencia en las salvaciones de Fortaleza, y competencia con todas las armas simples y marciales. Tu ataque base será igual a tu nivel de personaje (lo cual puede concederte ataques múltiples).

Pierdes tu aptitud para el lanzamiento de conjuros, incluyendo tu aptitud para utilizar objetos mágicos de activación de conjuro o de finalización de conjuro, tal y como si los conjuros ya no estuviesen en tu lista de clase.

Componente material: una poción de *fuerza de toro* que tendrás que ingerir (y cuyos efectos serán subsumidos por los del propio conjuro).

Transformar madera

Transmutación
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: un trozo de madera tocado que no supere 10' cúbicos + 1 pie cúbico/nivel
Duración: instantánea
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro te permite dar a un fragmento de madera existente la forma que se ajuste a tus necesidades. Por ejemplo, podrías fabricar un arma de madera, diseñar una trampilla especial o esculpir un tosco ídolo. Este conjuro también te permite cambiar la forma de una puerta de madera para crear una salida donde no hubiera una o condenar la puerta en cuestión. Aunque es posible construir toscos cofres, puertas, etc., el sortilegio no permite obtener detalles finos. Toda forma que incluya partes móviles tendrá un 30% de posibilidades de no funcionar.

Transformar piedra

Transmutación [tierra]
Nivel: Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 5, Tierra 3
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: piedra u objeto de piedra tocado, de hasta 10' cúbicos +1 pie cúbico/nivel
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes modelar una piedra ya existente hasta ajustarla a tus necesidades. Por ejemplo, podrías fabricar un arma de piedra, una trampilla especial o un tosco ídolo. Este conjuro también te permite transformar una puerta de piedra, cerrándola a cal y canto o creando una salida donde no la haya. Aunque existe la posibilidad de crear toscos cofres, puertas y demás mediante este conjuro, te resultará imposible crear detalles delicados. Toda piedra transformada que incluya partes móviles tendrá un 30% de posibilidades de no funcionar.

Componente material arcano: arcilla blanda, que habrás de modelar con la forma que desees obtener y poner en contacto con el objeto de piedra a transformar mientras pronuncias el componente verbal.

Transmigración

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 h/nivel o hasta volver a tu cuerpo
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Al ejecutar este sortilegio, colocas tu alma en el interior de un receptáculo especial (una gema o un gran cristal) y dejas tu cuerpo exánime. A continuación, puedes intentar apoderarte de un cuerpo cercano (por medio de un intercambio conocido como "transmigración"), obligando a su alma a meterse en el citado receptáculo. El efecto también te permite volver al receptáculo (devolviendo el alma atrapada a su cuerpo) e intentar poseer a otra criatura. El conjuro finalizará cuando envíes tu alma de vuelta hasta tu propio cuerpo (dejando vacío el receptáculo).

Para lanzar el conjuro, el receptáculo debe estar dentro del alcance y debes saber en qué lugar se halla (aunque no necesitarás tener línea de visión hasta él). Una vez ejecutado el conjuro y llevada a cabo la transmigración de tu alma, tu cuerpo estará muerto a ojos de todo el que lo observe.

Mientras estés en el receptáculo, podrás presentir y atacar a toda fuerza vital que haya en un radio de 10' por nivel de lanzador (siempre y cuando se encuentre en el mismo plano que tú). No necesitarás que haya una línea de efecto entre el receptáculo y tales criaturas. Sin embargo, no podrás saber de qué tipo son las criaturas o cuál es su posición exacta. Si se tratara de un grupo de fuerzas vitales, podrás discernir diferencias de 4 DG o más y saber si están hechas de energía positiva o negativa (los muertos vivientes son impulsados por energía negativa, y de ellos sólo los inteligentes tienen, o son, almas).

Por ejemplo, si dos personajes de 10.º nivel estuvieran atacando a un gigante de las colinas (12 DG) y cuatro ogros (4 DG), sabrías que dentro de tu alcance hay tres fuerzas vitales más potentes y otras cuatro más débiles, todas ellas hechas de energía positiva. Podrías intentar apoderarte de una criatura potente o de una débil, pero, una vez te decidieras por un grupo u otro, la criatura concreta a la que poseyeras sería determinada al azar.

Intentar poseer un cuerpo es una acción de asalto completo que sería bloqueada por un conjuro de *protección contra el mal* u otra custodia similar. Al apoderarte de un cuerpo ajeno, encierras el alma de la criatura en cuestión dentro del receptáculo, siempre y cuando el receptor falle su TS de Voluntad. Si fracasas en el intento de poseer un cuerpo, tu fuerza vital se queda dentro del receptáculo y la víctima tendrá éxito de forma automática en los posteriores TS si intentas poseerla de nuevo.

Si tienes éxito, tu fuerza vital pasa a ocupar el cuerpo del (involuntario) anfitrión y la fuerza vital de este queda encerrada en el receptáculo. Al poseer el cuerpo de otro, conservas tu clase, nivel, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, ataque base, salvaciones base, alineamiento y aptitudes mentales; el cuerpo conserva su Fuerza, Destreza, Constitución, pg, aptitudes naturales y aptitudes automáticas. Por ejemplo, el cuerpo de un pez respira bajo el agua y el de un troll regenera. Un cuerpo con más extremidades no te permite hacer más ataques (o tener más ventajas de ataques con dos armas). No puedes optar por activar las aptitudes extraordinarias o sobrenaturales de ese cuerpo. Los conjuros y aptitudes sortílegas de una criatura no se quedan en su cuerpo.

Usando una acción estándar, puedes "saltar" libremente del huésped hasta el receptáculo (siempre que esté dentro del alcance), devolviendo a su cuerpo el alma atrapada. El conjuro finaliza al enviar tu alma desde el receptáculo hasta tu propio cuerpo.

Si el cuerpo del huésped muere, vuelves al receptáculo (siempre que esté dentro del alcance) y el alma del huésped se marchará (es decir, que morirá). Si el cuerpo del hospedador muere más allá del alcance del conjuro, moriréis tanto tú como el huésped. Toda fuerza vital que no tenga dónde ir se considerará muerta.

Si el conjuro termina mientras estás dentro del receptáculo, volverás inmediatamente a tu cuerpo (o morirás, si éste se halla más allá del alcance del conjuro o ha sido destruido). Si el conjuro finaliza mientras estás en el cuerpo de un huésped, volverás directamente a tu cuerpo (o morirás, si éste se halla fuera del alcance desde tu posición actual) y el alma del huésped regresará al suyo desde el receptáculo (o morirá, si está más allá del alcance). Destruir el receptáculo pondrá fin al sortilegio, que puede ser disipado tanto desde el receptáculo como desde el huésped.

Foco: un cristal o una gema valoradas en un mínimo de 100 po.

Transmutar barro en roca

Transmutación [tierra]
Nivel: Drd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: hasta dos cubos de 10'/nivel (Mo)
Duración: permanente
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma permanentemente el barro normal o las arenas movedizas de cualquier profundidad en piedra blanda (arenisca u otro mineral similar). Las criaturas que se encuentren en el barro tendrán derecho a un TS

de Reflejos para escapar antes de que el área se endurezca y convierta en piedra.

Transmutar barro en roca contrarresta y disipa el conjuro de *transmutar roca en barro*.

Componente material arcano: arena, cal y agua.

Transmutar metal en madera

Transmutación
Nivel: Drd 7
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: todos los objetos metálicos en una explosión de 40' de radio
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (objeto; ver texto)

Este conjuro te permite transformar en madera todos los objetos metálicos del área. Las armas, armaduras y demás objetos metálicos portados por criaturas también resultarán afectados. Contra este sortilegio, los objetos mágicos hechos de metal tendrán una RC efectiva de 20 + su nivel de lanzador. Los artefactos no podrán ser transmutados. Las armas transformadas de metal en madera sufrirán un penalizador –2 en todas sus tiradas de ataque y daño. Las armaduras metálicas que pasen a ser de madera perderán 2 puntos de bonificador a la CA. Las armas transformadas se astillarán y romperán con todo resultado natural de 1 ó 2 y las armaduras afectadas por el conjuro perderán 1 punto adicional de bonificador a la CA con todo resultado natural de 19 ó 20 en una tirada de ataque contra ellas.

Sólo un *deseo*, un *deseo limitado*, un *milagro* u otro efecto similar podrá devolver un objeto transformado a su estado metálico. De no ser así, una puerta metálica transformada en madera seguirá siendo de madera para siempre.

Transmutar roca en barro

Transmutación [tierra]
Nivel: Drd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: hasta dos cubos de 10'/nivel (Mo)
Duración: permanente; ver texto
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma todo tipo de piedra natural (sin cortar ni trabajar) en un volumen equivalente de barro. Si, por ejemplo, el conjuro se lanza sobre un canto rodado, este se deshará en lodo. La piedra mágica o encantada no resulta afectada por este conjuro y la profundidad del barro creado no puede superar los 10'. Las criaturas incapaces de levitar, volar o librarse del barro de alguna otra forma se hundirán hasta la altura de la cadera o del pecho, quedando su velocidad reducida a 5' y sufriendo sendos penalizadores –2 en las tiradas de ataque y la CA. La maleza que se lance sobre el barro podrá soportar a las criaturas capaces de trepar por ella. Las criaturas lo bastante grandes como para llegar hasta el fondo podrán caminar por el barro a una velocidad de 5'.

Si el conjuro es lanzado sobre el techo de una caverna o túnel, el barro caerá al suelo y se expandirá hasta crear un charco de 5' de profundidad. Por ejemplo, un lanzador de 10.º nivel puede transformar 20 cubos de 10' de lado en barro. Al caer al suelo, este barro cubriría un área de 40 cubos de 10' de lado hasta una profundidad de 5'. La caída del barro y el hundimiento resultante infligirán 8d6 puntos de daño contundente a todo el que se encuentre directamente debajo del área, o bien la mitad del daño a quien tenga éxito en su salvación de Reflejos.

Por lo general, los castillos y edificios grandes de piedra son inmunes a los efectos de este conjuro, pues éste no puede afectar a la roca trabajada y no alcanza la profundidad necesaria como para socavar los cimientos de la construcción. Sin embargo, las construcciones o edificios pequeños suelen descansar sobre cimientos poco profundos que podrían resultar dañados o quedar parcialmente derruidos por culpa de este sortilegio.

El barro permanecerá hasta que le sea devuelta su sustancia normal (pero no necesariamente su forma) por medio de un *disipar magia* con éxito o un *transmutar barro en roca*. La evaporación transformará el barro en tierra normal y corriente con el paso de los días, aunque el tiempo exacto dependerá de la exposición al sol, el viento o la desecación normal.

Componente material arcano: arcilla y agua.

Trepar cual arácnido

Transmutación
Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor podrá escalar y recorrer superficies verticales, e incluso moverse por el techo, igual que si fuera una araña. La criatura afectada deberá tener las manos libres para poder escalar de este modo, obteniendo una velocidad de trepar de 20; además, no necesita realizar pruebas de Trepar para cruzar una superficie vertical u horizontal (ni siquiera boca abajo). Una criatura que *trepe cual arácnido* retiene su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) al trepar, y sus oponentes no reciben bonificadores especiales a sus ataques contra él. No obstante, no puede utilizar la acción de correr mientras esté trepando.

Componentes materiales: una gota de betún y una araña viva (que deberán ser ingeridos por el receptor del conjuro).

Tromba de meteoritos

Evocación [fuego]
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: cuatro expansiones de 40' de radio; ver texto
Duración: instantánea
Tiro de salvación: ninguno o Reflejos mitad; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

La *tromba de meteoritos* es un conjuro, muy poderoso y espectacular, que se parece al de *bola de fuego* en muchos aspectos. Al lanzarlo, cuatro esferas de 2' de diámetro surgen de tu mano extendida y avanzan en línea recta hasta el punto elegido. Los meteoritos esféricos dejan tras de sí un rastro de chispas ardientes.

Si apuntas una esfera a una criatura concreta, debes realizar un ataque de toque a distancia para impactarla con el meteorito. Cualquier criatura golpeada por estas esferas sufre 2d6 puntos de daño contundente (sin salvación) y no tiene derecho a un TS contra el daño por fuego de la esfera (ver más adelante). Si una esfera dirigida a un objetivo falla, simplemente explota en la esquina más próxima del espacio del blanco. Puede apuntar más de un meteorito al mismo objetivo.

Una vez que una esfera ha llegado a su destino, explota en una expansión de 40' de radio, infligiendo 6d6 puntos de daño por fuego a cada criatura en la zona. Si una criatura está dentro del área de más de una esfera, debe realizar salvaciones separadas para cada una (la resistencia al fuego se aplica al daño individual de cada esfera).

Truco de la cuerda

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: fragmento de cuerda tocado, de entre 5 y 30' de longitud
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Cuando este conjuro se lanza sobre un fragmento de cuerda de entre 5 y 30' de longitud, uno de sus extremos se eleva en el aire hasta que la cuerda cuelga completamente perpendicular al suelo, como si estuviera sujeta por el extremo superior. De hecho, su extremo superior está sujeto a un espacio de otra dimensión, ajeno al multiverso de espacios extradimensionales ("planos"). Las criaturas en el espacio extradimensional están escondidas, más allá del alcance de los conjuros (adivinaciones incluidas), a no ser que los conjuros funcionen a través de los planos. El espacio contendrá hasta 8 criaturas de cualquier ta-

maño); las criaturas en el espacio extradimensional pueden tirar de la cuerda hacia sí, haciéndola "desaparecer" (en tal caso, la cuerda cuenta como una de las 8 criaturas que caben en el espacio). La cuerda resistirá un peso de hasta 16.000 lb.; una fuerza mayor puede hacer que la cuerda se desprenda.

El vínculo entre dimensiones no podrá ser atravesado por conjuros ni por efectos de área, pero los que se encuentren en el espacio extradimensional podrán ver a través de él como si fuera una ventana de 3'×5' con la cuerda situada en su centro. La ventana está presente en el plano Material, pero es invisible, e incluso las criaturas capaces de verla no son capaces de ver a través de ella. Al terminar el conjuro, todo lo que se encuentre dentro del espacio extradimensional caerá sin más. La cuerda sólo puede ser escalada por una persona a la vez y quienes suban por ella podrán alcanzar un lugar normal al que deseen llegar, siempre y cuando esté antes del espacio extradimensional.

Nota: crear un espacio extradimensional dentro de otro, o trasladar uno de ellos al interior de otro, es una práctica que puede resultar muy peligrosa.

Componentes materiales: extracto de trigo en polvo y un lazo de pergamino retorcido.

Umbral

Conjuración (creación o llamada)
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, PX; ver texto
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: ver texto
Duración: instantánea o concentración (hasta 1 asalto/nivel); ver texto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Ejecutar un conjuro de *umbral* tiene dos efectos. En primer lugar, crea una conexión interdimensional entre tu plano y el plano deseado, permitiendo viajar entre ellos en una dirección o en otra. En segundo lugar, y una vez hecho lo primero, te permite llamar a través del *umbral* a un individuo particular o a un tipo de criatura. El *umbral* en sí es un aro o disco que mide entre 5' y 20' de diámetro (a elección del lanzador) y está orientado en la dirección que elijas en el momento de crearlo (lo más normal es que sea vertical y que mire hacia ti). Es una ventana bidimensional que se abre al plano elegido y todo objeto o criatura que lo atraviese será empujado instantáneamente hasta el otro lado. El *umbral* tiene parte anterior y posterior. Las criaturas que lo atraviesen desde la anterior serán transportadas al otro plano; las que lo hagan desde la posterior no lo serán.

Viaje entre los planos: como modalidad de viaje entre los planos, el *umbral* funciona de forma muy parecida al conjuro de *desplazamiento de plano*, exceptuando que el *umbral* se abre justo en el punto que desees (un efecto de creación). Nótese que, de así quererlo, las deidades y demás criaturas que gobiernen sobre un reino planario podrán impedir que un umbral se abra en su presencia o en sus dominios. Los demás viajeros no tendrán que unir sus manos contigo: todo el que quiera atravesar el portal será transportado al otro lado. No puede abrirse un *umbral* hasta un punto del mismo plano; el conjuro sólo sirve para viajar entre planos diferentes.

Puedes ocupar todo un pasillo con la abertura del umbral para absorber prácticamente todos los ataques o fuerzas que se le aproximen, enviándolas a otro plano; que esta táctica agrade o no a los habitantes del lugar de destino ya es otra cuestión.

Sólo puedes mantener abierto el *umbral* durante un breve periodo de tiempo (no más de 1 asalto por nivel de lanzador) y deberás concentrarte mientras lo hagas o se romperá la comunicación interplanaria.

Llamar a criaturas: el segundo efecto del conjuro de *umbral* es llamar a una criatura de otro plano para que te ayude (efecto de llamada). Nombrando a una criatura concreta o tipo de criatura al lanzar el conjuro, puedes hacer que el *umbral* se abra junto a la criatura deseada y la haga atravesar la abertura, quiera o no quiera hacerlo. Las deidades y criaturas únicas no están obligadas a atravesarlo, aunque pueden hacerlo si lo desean. Este uso del sortilegio crea un *umbral* que sólo permanece abierto el tiempo necesario para transportar a las criaturas llamadas. Este uso del conjuro tiene un coste en PX (ver más adelante).

Si eliges llamar a un tipo de criatura en lugar de a un individuo conocido (como, por ejemplo, a un diablo barbado o un ghaele (eladrin) podrás elegir entre traer a una criatura (con cualquier cantidad de DG) o a varias. Si optaras por varias criaturas, podrías llamarlas y controlarlas siempre y cuando su total de DG no supere tu nivel de lanzador. Cuando se trate de una sola criatura, podrás controlarla si sus DG no superan el doble de tu nivel de lanzador, pero, en el caso de que lo superen, no podrás dominarla. Las deidades y criaturas únicas no pueden ser controladas bajo ningún concepto. Las criaturas no controladas actuarán a su antojo, por lo que llamarlas resulta bastante peligroso; además, las criaturas de ese tipo puede regresar a su plano natal cuando deseen.

El conjuro te permite ordenar a una criatura controlada que lleve a cabo un servicio de una de estas dos categorías: tareas inmediatas o servicio contractual. Luchar por ti en una batalla o realizar cualquier otra tarea que pueda cumplirse en 1 asalto por nivel de lanzador contará como tarea inmediata: en estos casos, no necesitarás llegar a ningún acuerdo ni pagar recompensa alguna para obtener la ayuda de la criatura, que se marchará al finalizar el sortilegio.

Si optas por un servicio más duradero o que exija una mayor implicación por parte de la criatura, tendrás que llegar con ella a un acuerdo justo para ambas partes. El servicio exigido deberá ser razonable con respecto al favor o recompensa prometido (consulta el conjuro de *aliado menor de los planos* para ver algunas recompensas apropiadas). Algunas criaturas exigen su pago en forma de "ganado" en lugar de moneda, lo que puede dar lugar a complicaciones. Nada más completar el servicio, la criatura será transportada junto a ti, y tendrás que entregarle la recompensa prometida allí mismo y en ese preciso instante. Hecho esto, la criatura será libre para volver a su propio plano.

Si no lograras cumplir con el pago prometido, lo mejor que podría pasarte sería que la criatura o su señor te obligaran a llevar a cabo un servicio para ellos. En el peor de los casos, la criatura podría llegar a atacarte.

Nota: cuando se lanza un conjuro de llamada (como *umbral*) para traer a criaturas de agua, aire, bien, caos, fuego, ley, mal o tierra, éste se convierte en un sortilegio de ese tipo en cuestión. Es decir, que el *umbral* será un conjuro caótico y maligno cuando lo utilices para llamar a un demonio.

Coste de PX: 1.000 PX (sólo para la función de *llamar criaturas*).

Velo

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Objetivos: una o más criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: concentración + 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí; ver texto

Cambias instantáneamente la apariencia de los receptores y mantienes la nueva apariencia mientras dure el conjuro. Puedes hacer que los receptores adopten el aspecto que desees. Puedes, por ejemplo, hacer que un grupo parezca estar formado por una banda de varios tipos de duendes dirigidos por un ent. Los receptores resultarán iguales que las criaturas que aparenten ser, tanto a la vista como al tacto y al olfato. Las criaturas afectadas adoptarán de nuevo su apariencia normal cuando alguien las mate. Para duplicar la apariencia de un individuo concreto, has de tener éxito en una prueba de Disfrazarse (aunque este conjuro te concede un bonificador +10 en la prueba).

Los receptores involuntarios pueden negar el efecto del conjuro realizando un TS de Voluntad o mediante su RC. Quienes interactúen con los receptores podrán realizar TS de Voluntad para descreer y ver a través del engaño, pero la RC que puedan tener no les ayudará en nada.

Veneno

Nigromancia
Nivel: Clr 4, Drd 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada
Duración: instantánea; ver texto
Tiro de salvación: Fortaleza niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Apelando a los poderes ponzoñosos y nocivos de los depredadores naturales, puedes inocular un terrible veneno al receptor mediante un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. El veneno inflige 1d10 puntos de daño temporal de Constitución inmediatamente y 1d10 puntos más un minuto después. Cada posibilidad de daño podrá ser negada mediante un TS de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de lanzador + tu modificador de Sabiduría).

Ventriloquía

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: sonido inteligible, normalmente habla
Duración: 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro)
Resistencia a conjuros: no

Puedes hacer que tu voz (o cualquier sonido que seas capaz de vocalizar normalmente) parezca surgir de otro lugar, como otra criatura, una estatua, de detrás de una puerta, del final de un pasillo, etc. Puedes hablar en cualquier idioma que conozcas. En lo que se refiere a esas voces y sonidos, todo el que los oiga y tenga éxito en su salvación se dará cuenta de que los sonidos son ilusorios (aunque los oirá igualmente).

Foco: un pergamino enrollado en forma de cucurucho.

Ver lo invisible

Adivinación
Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min/nivel (D)

Puedes ver cualquier objeto o ser invisible dentro del alcance de tu visión, así como los que sean etéreos, si normalmente son visibles. Verás a estas criaturas como formas translúcidas, permitiéndote distinguir fácilmente entre los seres visibles, invisibles o etéreos.

Este conjuro te permite ver con total normalidad los objetos o criaturas invisibles, así como las cosas astrales o etéreas.

El sortilegio no revela el método empleado para conseguir la invisibilidad. El efecto no revela las ilusiones ni te permitirá ver a través de los objetos opacos. Tampoco revela a las criaturas que simplemente estén escondidas, ocultas o resultan difíciles de ver por alguna otra razón.

Ver lo invisible puede ser hecho permanente mediante un conjuro de *permanencia*.

Componentes materiales: una pizca de talco y un poco de polvo de plata para espolvorear.

Vestidura mágica

Transmutación
Nivel: Clr 3, Fuerza 3, Guerra 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: armadura o escudo tocado
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro infunde a un escudo o armadura con un bonificador +1 de mejora por cada cuatro niveles de lanzador (hasta un máximo de +5 en el 20.° nivel). En lo que se refiere a este conjuro, una indumentaria normal será tratada como una armadura que no concede bonificador alguno a la CA.

Viajar mediante plantas

Transmutación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: ilimitado
Objetivo: tú y los objetos o criaturas voluntarias tocados
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite meterte en cualquier planta normal (de tamaño Mediano o superior) y atravesar en un solo asalto cualquier distancia hasta otra planta de la misma especie (sin importar lo lejos que se encuentre una de la otra). La planta "de entrada" ha de estar viva. La planta de destino no tiene por qué resultarte familiar, pero también habrá de estar con vida. Si no estuvieras seguro de la situación exacta de un tipo concreto de planta de destino, no tendrás más que designar una dirección y una distancia ("un roble situado a cien millas al norte de aquí") y el conjuro de *viajar mediante plantas* te llevará lo más cerca posible del lugar deseado. Si optas por una planta de destino concreta (por ejemplo, el roble que hubiera al lado de tu arboleda druídica) pero ésta hubiera muerto, el conjuro fallará y serás expulsado de la planta de entrada.

Podrás llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura adicional voluntaria Mediana o más pequeña (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) por cada tres niveles de lanzador. Utiliza las siguientes equivalencias para determinar la cantidad máxima de criaturas de mayor tamaño que puedes llevar contigo: una criatura Grande cuenta como dos criaturas Medianas, una criatura Enorme cuenta como dos Grandes, etc. Todas las criaturas que van a ser transportadas deben estar en contacto entre sí, y al menos una de ellas debe estar en contacto contigo.

No puedes utilizar este conjuro para viajar mediante criaturas vegetales, como las brozas movedizas o los ents.

La destrucción de una planta que estuvieras ocupando también te matara a ti y a cualquier criatura que lleves contigo, y expulsará fuera del árbol los cuerpos y todos los objetos transportados.

Vibración sintonizada

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 6
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: toque
Objetivo: una estructura no empotrada
Duración: hasta 1 asalto por nivel
Tiro de salvación: ninguno; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Poniéndote en sintonía con una estructura no empotrada, como un edificio, puente o presa, puedes crear un vibración destructiva en él. Una vez que comienza, la vibración causa 2d10 puntos de daño por asalto a la estructura objetivo (la Dureza no se tiene en cuenta para el daño del conjuro). En el momento del lanzamiento puedes elegir limitar la duración del conjuro; de otro modo este dura 1 asalto/nivel. Si se lanza sobre un objetivo que esté empotrado, como la ladera de una colina, la roca que la rodea disipa el efecto y no se produce daño.

Vibración sintonizada no puede afectar a criaturas vivas (incluidos constructos). Ya que una estructura es un objeto no atendido, no recibe TS para resistir los efectos.

Foco: un diapasón.

Viento susurrante

Transmutación [aire]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 1 milla/nivel
Área: expansión de 10' de radio
Duración: un máximo de 1 h/nivel o hasta ser descargado (alcanza su destino)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite transmitir un mensaje o sonido a través del viento hasta el lugar designado. El *viento susurrante* viajará hasta un lugar concreto, conocido por ti y situado dentro del alcance, siempre y cuando pueda encontrar un camino para llegar hasta allí (no podrá atravesar paredes, por ejemplo). El *viento susurrante* es tan suave y pasa tan inadvertido como el céfiro hasta llegar a su destino, momento en que susurrará el mensaje o sonido deseado. Ten en cuenta que el mensaje será transmitido aunque no haya nadie presente para oírlo. A continuación, el viento se disipará. Puedes preparar el conjuro para que transmita un mensaje con un máximo de 25 palabras, hacer que el conjuro transmita

otros sonidos durante 1 asalto, o simplemente hacer que el *viento susurrante* parezca una leve agitación del aire. También puedes hacer que el viento se mueva a un mínimo de una milla por hora o a un máximo de una milla cada 10 minutos. Cuando el conjuro llegue hasta su objetivo, se arremolinará y permanecerá allí hasta transmitir el mensaje. Al igual que sucede con la *boca mágica*, este conjuro no puede pronunciar componentes verbales, palabras de mando ni activar efectos mágicos.

Vínculo telepático de Rary

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: tú más una criatura voluntaria por cada 3 niveles; dos cualesquiera no pueden distar más de 30'
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Te permite forjar un vínculo telepático entre ti y un grupo de criaturas voluntarias, cada una de las cuales debe tener una Inteligencia de 3 o mayor. Cada criatura incluida en el vínculo estará unida a todas las demás. Las criaturas podrán comunicarse telepáticamente a través del vínculo, sin importar qué idioma hablen normalmente. La unión mágica no establece ningún poder ni influencia especial por sí misma. Una vez se ha formado el vínculo, éste funcionará sin importar la distancia que separe a los receptores (aunque éstos han de encontrarse en el mismo plano).

Si así lo deseas, puedes quedar excluido del vínculo telepático que se forje. Esta decisión debe ser tomada en el momento del lanzamiento. Un *vínculo telepático de Rary* puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*, aunque sólo unirá a dos criaturas por cada lanzamiento de *permanencia*.

Componentes materiales: dos trozos de cáscara de huevo, cada trozo debe pertenecer a una especie distinta.

Virtud

Transmutación
Nivel: Clr 0, Drd 0, Pld 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor obtiene 1 punto de golpe temporal.

Visión

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Este conjuro funciona igual que *conocimiento de leyendas*, salvo en que es más rápido, aunque requiere más intervención por tu parte. Debes plantear una pregunta acerca de una persona, lugar u objeto y, a continuación, lanzar el conjuro. Si el objeto o persona está a mano o te encuentras en el lugar en cuestión, tendrás una visión sobre él si logras tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20+1 por nivel de lanzador; máximo +25) contra CD 20. Si sólo conoces información detallada sobre la persona, lugar u objeto, la CD será de 25 y la información obtenida será incompleta. Si sólo conoces rumores, la CD será de 30 y la información obtenida será imprecisa.

Coste en PX: 100 PX.

Visión en la oscuridad

Transmutación
Nivel: Exp 3, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 h/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor obtiene la aptitud de poder ver hasta 60' de distancia incluso en la oscuridad total. La visión en la oscuridad sólo permite ver en blanco y negro, pero, por lo demás, es igual que la vista normal. Este tipo de visión no concede la aptitud de ver en la oscuridad mágica.

Visión en la oscuridad puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Componente material: una pizca de zanahoria seca o una ágata.

Visión verdadera

Adivinación
Nivel: Clr 5, Drd 7, Hcr/Mag 6, Saber 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Confieres al receptor la aptitud de ver todas las cosas como son en realidad. Éste podrá ver en la oscuridad normal y mágica, advertirá la presencia de puertas secretas escondidas mágicamente, verá la situación exacta de las criaturas bajo los efectos de *contorno borroso* o *desplazamiento*, percibirá con normalidad a las criaturas y objetos invisibles, verá a través de las ilusiones y percibirá la verdadera forma de las cosas polimorfadas, cambiadas o transmutadas. Es más, el receptor podrá enfocar su vista para ver el plano Etéreo (pero no los espacios extradimensionales). El alcance de visibilidad concedido por el conjuro es de 120'.

No obstante, la *visión verdadera* no puede atravesar los objetos sólidos y no conferirá "visión de rayos X" u otra cosa equivalente. Tampoco cancela la ocultación, ni siquiera la producida por la niebla u otros efectos similares. Este conjuro no permite al espectador ver a través de disfraces mundanos, vislumbrar a criaturas que simplemente estén escondidas ni advertir la presencia de puertas secretas escondidas por medios mundanos. Además, los efectos del conjuro no pueden mejorarse por ningún medio mágico conocido; por tanto, no será posible usar la *visión verdadera* a través de una *bola de cristal* ni a la vez que *clariaudiencia/clarividencia*.

Componente material: un ungüento para los ojos que cuesta 250 po y está hecho con grasa, azafrán y polvo de setas muy raras.

Vista arcana

Adivinación
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un color azulado y te permite ver auras mágicas a menos de 120' de ti. El efecto es similar al del conjuro de *detectar magia*, pero *vista arcana* no requiere concentración y discierne la localización y el poder de las auras más rápido.

Sabes dónde se encuentran las auras que tienes a la vista, y la fuerza de cada una de ellas. La fuerza de un aura depende del nivel del conjuro en funcionamiento o del nivel de lanzador del objeto, tal como se indica en la descripción del conjuro *detectar magia* (pág. 230). Si los objetos o criaturas que poseen las auras están en tu línea de visión, puedes realizar pruebas de la habilidad de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia de cada una (realiza una prueba por aura; CD 15 + nivel del conjuro, o 15 + la mitad del nivel del lanzador para un efecto que no sea un conjuro).

Si te concentras en una criatura concreta que esté a menos de 120' de ti mediante una acción estándar, podrás determinar si posee alguna aptitud sortílega o de lanzamiento de conjuros, si son arcanos o divinos (las aptitudes sortílegas aparecen como arcanas), y la fuerza de la aptitud más poderosa que la criatura tenga a su disposición para utilizar en ese momento. En algunos casos, el sortilegio puede dar una lectura engañosamente baja, como cuando lo utilizas sobre un lanzador de conjuros que ya haya empleado la mayor parte de su límite diario de sortilegios.

Vista arcana puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Vista arcana mayor

Adivinación
Nivel: Hch/Mag 7

Este conjuro funciona como *vista arcana*, salvo en que sabes automáticamente qué conjuros o efectos mágicos están activos sobre cualquier objeto o individuo que veas.

Vista arcana mayor no te permite identificar objetos mágicos.

A diferencia de *vista arcana*, este conjuro no puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

Volar

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 3, Viaje 3
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor del conjuro podrá volar a una velocidad de 60' (40' si la criatura lleva puesta armadura intermedia o pesada o lleva carga mediana o pesada). El efecto permite elevarse a la mitad de la velocidad normal y descender al doble; además, la criatura tendrá una maniobrabilidad buena. Usar un conjuro de *volar* requiere la misma concentración que caminar; por tanto, su receptor podrá atacar o lanzar conjuros con total normalidad. Éste podrá realizar cargas, pero no correr, y no podrá llevar consigo un peso superior a su carga máxima, además de la armadura que lleve puesta.

Si la duración del conjuro expira mientras el receptor está aún en las alturas, el efecto mágico desaparecerá lentamente y el receptor caerá a una velocidad de 60' por asalto durante 1d6 asaltos. Si lograr aterrizar en ese tiempo, no correrá peligro alguno. Si no, caerá de forma normal toda la distancia que le quede, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de caída. Como disipar un conjuro equivale a ponerle fin, el receptor también caerá de este modo si su conjuro de *volar* es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

Foco arcano: una pluma del ala de cualquier ave.

Vuelo de largo recorrido

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V, S
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como *volar*, salvo en que puedes desplazarte a una velocidad de 40' (o 30' si llevas armadura intermedia o pesada, o si transportas una carga mediana o pesada) con maniobrabilidad regular. Cuando utilices este conjuro para moverte largas distancias, puedes aligerar tu movimiento sin sufrir daño no letal (una marcha forzada sigue requiriendo pruebas de Constitución). Esto quiere decir que puedes cubrir 64 millas en 8 horas de vuelo (o 48 millas a una velocidad de 30'). Consulta la pág. 164 para más información sobre el movimiento terrestre.

Zancada arbórea

Conjuración (teletransporte)
Nivel: Drd 5, Exp 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 h/nivel o hasta agotarse; ver texto

Ganas la aptitud de entrar en los árboles y moverte dentro de uno hasta otro. El primer árbol en el que entres y todos los demás por los que pases han de ser del mismo tipo, deben estar vivos y ser, al menos, tan gruesos como tú. Al entrar en un roble (por ejemplo), sabrás instantáneamente la situación exacta de todos los demás robles que se encuentren dentro del alcance de transporte (véase más abajo), pudiendo elegir a qué árbol pasar o bien limitarte a salir del árbol al que hayas entrado. Puedes trasladarte a cualquier árbol del tipo adecuado que se encuentre dentro del alcance del transporte indicado en la siguiente tabla:

Tipo de árbol	Alcance del transporte
Roble, fresno, tejo	3.000'
Olmo, tilo	2.000'
Otros de hoja caduca	1.500'
Cualquier conífera	1.000'
Resto de árboles	500'

Podrás entrar en un árbol hasta un máximo de una vez por nivel (pasar de un árbol a otro contará como entrar en un solo árbol). El conjuro durará hasta que expire su duración o salgas de un árbol. En un bosque espeso de robles, esto significa que un druida de 10.º nivel podría llevar a cabo 10 transportes, tardando 10 asaltos y cubriendo una distancia de 30.000' (unas 6 millas). Cada transporte requerirá una acción de asalto completo.

Si lo prefieres, puedes quedarte dentro de un árbol sin transportarte hasta otro, aunque serás expulsado de él cuando finalice el conjuro. Si el árbol en que estés escondido es talado o quemado, tendrás que salir de él antes de completarse el proceso o morirás.

Zancada prodigiosa

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1, Viaje 1
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel (D)

Este conjuro aumenta tu velocidad base terrestre en 10' (este ajuste cuenta como un bonificador de mejora). No tiene efecto sobre otros métodos de movimiento, como excavar, trepar, nadar o nadar.

Componente material: una pizca de tierra.

Zona de silencio

Ilusión (engaño)
Nivel: Brd 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: personal
Área: emanación de 5' de radio centrada en ti
Duración: 1 hora/nivel (D)

Lanzando *zona de silencio*, puedes manipular las ondas de sonido en tu entorno inmediato para que tú y aquellos dentro del área del conjuro podáis conversar normalmente, y que nadie fuera pueda escuchar vuestras voces ni ningún otro sonido del interior, incluyendo efectos de conjuro dependientes del lenguaje o sónicos (como *alarido* u *orden imperiosa*). Este efecto está centrado en ti y se mueve contigo. Cualquiera que entre en la zona se encuentra inmediatamente sujeto a sus efectos, pero los que la dejan no siguen estando afectados. Ten en cuenta, sin embargo, que tener éxito en una prueba de Avistar para leer los labios sigue pudiendo revelar lo que se ha dicho en el interior de una *zona de silencio*.

Zona de verdad

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Clr 2, Pal 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación de 20' de radio
Duración: 1 min/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Las criaturas que haya dentro del área de la emanación (o las que entren en ella) no podrán decir mentiras intencionadas ni deliberadas. Toda criatura potencialmente afectada tendrá derecho a un TS para evitar los efectos cuando el conjuro sea ejecutado o nada más entrar en el área de la emanación.

Los afectados serán conscientes de la presencia del encantamiento. Por tanto, podrán evitar responder a aquellas preguntas a las que en condiciones normales contestarían con una mentira, o podrán andarse con evasivas siempre y cuando se mantengan dentro de los límites de la verdad. Las criaturas que abandonen el área serán libres de expresarse como les venga en gana.

Nota a la traducción: Pesos y medidas

En esta traducción se ha optado por mantener el sistema de unidades elegido por la edición original. Hay varias razones para ello, siendo la más importante preservar el sabor medieval de toda la ambientación. En la Europa medieval, todos los sistemas de medidas se basaban en el del antiguo Imperio Romano. Antes de la aparición del sistema métrico decimal (después de terminar la Edad Media), Europa tenía una gran cantidad de sistemas de pesos y medidas que podían variar incluso de una ciudad a otra en una misma región; pero en todos se percibía el espíritu del antiguo sistema común romano.

El sistema empleado en la edición original está ampliamente difundido, no sólo en los Estados Unidos, sino en multitud de campos relacionados con la tecnología aplicada. Así, es fácil encontrar el valor "métrico" del pie, la pulgada, etc. en libros o enciclopedias (generales o técnicas) en lengua española.

A esto debemos añadir que uno de los sistemas de medidas más difundidos en las tierras de habla hispana, el llamado de Castilla, tenía una gran similitud con el sistema vigente en las tierras de habla inglesa: los múltiplos y los submúltiplos se corresponden totalmente entre ambos sistemas. Todo esto nos permite recuperar un sistema antiguo, el que está en la literatura clásica en lengua hispana, aunque la casualidad ha hecho que se haya preservado en una nación de nueva creación. Con esto también se evitan las palabras metro, litro y sus derivados, creadas para el sistema métrico y totalmente desconocidas en la Europa medieval. Asimismo, reaprender el sistema de medidas propio del Medievo castellano hace que los que empleen esta edición sean capaces de usar con soltura el sistema de medidas medieval *oficial* de DUNGEONS & DRAGONS, un juego con vocación internacional.

A continuación se presenta una selección de los pesos y medidas de mayor popularidad en estos sistemas, con sus múltiplos y submúltiplos. También aparecen dos columnas con equivalencias al sistema métrico de cuando coexistieron con él (Cast. para la equivalencia "castellana", e Ing. para la "inglesa"); para facilitar la transformación métrica se proporcionan una o dos columnas con las aproximaciones más habituales. Todas las unidades aparecen con la grafía tradicional española, y figuran en cursiva (en los títulos) aquellos términos no existentes en el sistema de Castilla (términos, por otro lado, incorporados al lenguaje desde tiempos remotos).

MEDIDAS LINEALES Y AFINES

Las medidas lineales fueron las más difundidas y constantes en todas las regiones europeas. El pie fue una unidad de longitud que, traducido a los diversos idiomas, se utilizó por doquier. El submúltiplo más importante del pie fue la pulgada, y el múltiplo principal, la vara. Por diversas razones, ese múltiplo del sistema "inglés" quedó como yarda: mientras que la unidad inglesa *foot* prácticamente siempre ha sido traducida como pie, y la unidad *inch*, como pulgada; *yard* aparece casi siempre como yarda, aunque a todos los efectos lingüísticos 1 vara = 1 yarda.

Hay una correspondencia total entre los múltiplos y submúltiplos "ingleses" y los "castellanos", y es interesante notar que si se aproxima a un solo decimal en la unidad del pie, las unidades son equivalentes.

D&D utiliza una comilla (') como abreviatura de pie y una doble comilla (") como abreviatura de pulgada; por ejemplo: 5' 9" significa 5 pies y 9 pulgadas.

Medidas lineales

10 pies	5 pies	1 vara o 1 *yarda*	1 pie (')	1 pulgada (")	Equivalencia en metros: Ing.	Cast.	Aprox.
				1 =	0,0254	0,0232	0,025
			1 =	12 =	0,3048	0,2786	0,3
		1 =	3 =	36 =	0,9144	0,8359	0,9
	1 =	1 2/3 =	5 =	60 =	1,524	1,393	1,5
1 =	2 =	3 1/3 =	10 =	120 =	3,048	2,786	3

Dado que se intenta recrear un mundo medieval, no está de más señalar las medidas que tradicionalmente se han utilizado para la altura de los animales. El palmo es una unidad que hoy en día se utiliza para esto, pero también se usa en otros campos. Su definición era una cuarta parte de 1 vara castellana o tres cuartas partes de 1 pie castellano [1 palmo = 1/4 vara = 3/4 pie = 9 pulgadas]. Actualmente, en los países de habla inglesa existe para este fin una unidad, mucho menor, de nombre *hand*, definida como 1 *hand* = 1/3 pie = 4 pulgadas.

Medidas itinerarias: son un caso particular de las medidas lineales y sirven para medir grandes distancias. Las dos unidades más frecuentes fueron la legua y la milla (usada hoy en navegación). En los territorios de habla hispana, la más usada era la legua, y en los de habla inglesa, la milla. Aquí se da la equivalencia para la *statute mile* y se define la legua como tres de éstas (existieron varios tipos de milla y legua –de posta, etc.–, y en ocasiones la legua quedó definida en 4 millas, en lugar de 3).

Medidas itinerarias

1 legua	1 milla	Sist. métrico	Aprox. A	Aprox. B
	1 =	1,609 km	1,6 km	1 2/3 km
1 =	3 =	4,827 km	4,8 km	5 km

Medidas de superficie y volumen: las medidas de superficie y volumen derivan de las medidas lineales (son cuadradas y cúbicas, respectivamente).

Medidas de superficie/volumen

1 *yarda* (vara) cuad./cúb.	1 pie cuad./cúb.	1 pulgada cuad./cúb.	Equivalencia métrica: Aprox. lineal	Aprox. cuad./cúb.
		1/1 =	0,025 m	6,25 cm^2/15,625 cm^3
	1/1 =	144/1728 =	0,3 m	0,09 m^2/27 dm^3 (l)
1/1 =	9/27 =	1296/46656 =	0,9 m	0,81 m^2/729 dm^3 (l)

Medidas de capacidad para líquidos: la tradición ha creado otras medidas de volumen; pero hay diferencias entre los países de habla inglesa y los de habla hispana. La pinta y el galón de los primeros (aquí, los llamados "americanos") están plenamente incorporadas al idioma. Para los interesados en medidas antiguas, se mencionan dos unidades de Castilla que gozaron de gran popularidad.

Medidas de capacidad para líquidos

1 azumbre	1 cuartillo	1 *galón* (gal)	1 *pinta* (pt)	Equivalencia en l: Ing.	Cast.	Aprox.
			1 =	0,473 l	—	1/2 l
		1 =	8 =	3,785 l	—	4 l
	1 =	—	—	—	0,504 l	1/2 l
1 =	4 =	—	—	—	2,016 l	2 l

Equivalencias aproximadas: azumbre – galón

1 azumbre = 1/2 galón = 4 pintas; 1 cuartillo = 1 pinta = 1/8 galón
1 galón = 2 azumbres = 8 cuartillos; 1 pinta = 1 cuartillo = 1/4 azumbre

En la nota final en la descripción de dos conjuros, *crear agua* y *purificar comida y bebida* (pág. 223 y pág. 278, respectivamente), se lee la relación entre el galón y las medidas de volumen derivadas de las lineales, así como con el peso.

MEDIDAS PONDERALES

La onza y la libra aquí presentadas son las "inglesas" *avoirdupois*, y las "castellanas" *comunes*. Para cada sistema, se ha incluido un múltiplo tradicional muy usado .

Pesas

1 arroba	1 *stone*†	1 libra (lb)	1 onza (oz)	Equivalencia en g y kg: Ing.	Cast.	Aprox. A	Aprox. B
			1 =	28,35 g	28,756 g	30 g	31 1/4 g
		1 =	16 =	453,6 g	460,09 g	0,48 kg	1/2 kg
	1 =	14 =	224 =	6350,4 g	—	6,7 kg	7 kg
1 =	—	25 =	400 =	—	11502 g	12 kg	12 1/2 kg

†La unidad se ha recogido así en las obras en este idioma; nunca se ha adaptado.

OTRAS MEDIDAS

Para la temperatura se emplea el sistema Fahrenheit con su equivalencia al Celsius, o viceversa. Para los interesados, a continuación se explica la manera de pasar de uno a otro; las equivalencias resultantes son exactas (y se da un método rápido).

Grados Celsius (° C)	Reducción rápida a ° C	Grados Fahrenheit (° F)	Reducción rápida a ° F
[n° F – 32] × 5/9	[n° F – 32] ÷ 2	n° C × 9/5 + 32	n° C × 2 + 32

Guías generales y glosario

Estos apéndices incluyen las reglas para redondear fracciones, para aplicar varios multiplicadores a una misma tirada (como aquellas situaciones en las que debas duplicar algo que haya sido duplicado previamente) y un glosario de términos de juego.

REDONDEO DE FRACCIONES

En general, siempre que calcules una fracción tendrás que redondearla a la baja, aunque ésta sea la mitad de un entero o una fracción mayor. Por ejemplo, si tienes éxito en tu tiro de salvación contra una *bola de fuego* de 17 puntos de daño, ésta sólo te infligirá la mitad, es decir, 8 puntos de daño.

Excepción: ciertas tiradas, como las de daño y puntos de golpe, tienen un resultado mínimo de 1.

CÓMO MULTIPLICAR

A veces, una regla especial te permite multiplicar un número o una tirada de dado. Multiplica el número de forma normal, siempre y cuando estés aplicando un solo multiplicador. Sin embargo, cuando tengas que aplicar dos o más multiplicadores a un valor abstracto (como a un modificador o a una tirada de dado), debes combinarlos en uno solo: en este caso cada múltiplo adicional añadirá 1 punto menos de su valor al primer múltiplo. Por lo tanto, un doble (×2) y otro doble (×2) aplicados al mismo número dan como resultado un triple (×3, porque 2 + 1 = 3).

Por ejemplo, Tordek, un enano guerrero de alto nivel, inflige 1d8+6 puntos de daño con su martillo de guerra. Esta arma inflige el triple de daño con un golpe crítico, que en manos de Tordek sería 3d8+18. Un *martillo de guerra arrojadizo de los enanos* inflige el doble de daño cuando se lanza (2d8+12 si lo hiciera Tordek). Si nuestro enano asesta un golpe crítico al lanzar este objeto mágico, el jugador lanzará el cuádruple de daño (4d8+24), pues 3 + 1 = 4.

Otra manera de calcular esto es convertir las multiplicaciones en sumas. El golpe crítico de Tordek incrementará su daño en 2d8+12, y el doble daño del arma arrojadiza enana lo incrementa en 1d8+6 adicional, por lo que ambos juntos aumentan su daño en 3d8+18, proporcionándole un total de 4d8+24 puntos de daño.

Cuando se aplican multiplicadores a valores del mundo real (como peso o distancia), se aplican las reglas matemáticas normales, en lugar de estas. Una criatura que vea doblado su tamaño (multiplicándose por lo tanto su peso por 8) y después sea convertida en piedra (lo cual aumenta su peso aproximadamente al triple) pesará aproximadamente 24 veces lo normal, no 10 veces. De un modo similar, una criatura ciega que intente desenvolverse en un terreno difícil contará cada casilla como 4 (doblando el coste dos veces, para un multiplicador total de ×4), en lugar de 3 casillas (sumando un 100% dos veces).

GLOSARIO

acción: actividad llevada a cabo por un personaje. Las acciones se dividen en las siguientes categorías según el tiempo requerido para llevarlas a cabo (de mayor a menor tiempo requerido): acciones de asalto completo, acciones estándar, acciones de movimiento y acciones gratuitas.

acción de asalto completo: las acciones de este tipo consumen todos los esfuerzos del personaje durante un asalto. El único movimiento que se permite junto a una acción de asalto completo es el paso de 5', que puede darse antes, durante o después de la acción. Algunas acciones de asalto completo no permiten siquiera ese movimiento (según se especifique en sus descripciones). Al usar una acción de asalto completo para ejecutar un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea 1 asalto, el sortilegio no estará terminado hasta antes de dar comienzo el siguiente turno del lanzador.

acción de movimiento: acción equivalente a que un personaje se mueva su velocidad normal. Las acciones de movimiento incluyen levantarse desde el suelo, desenvainar o envainar un arma, abrir una puerta, cargar una ballesta ligera y mover tu velocidad normal. En un asalto normal, un personaje puede realizar una acción de movimiento y una acción estándar, o puede llevar a cabo una segunda acción de movimiento en lugar de su acción estándar.

acción estándar: el tipo de acción más básico. Las acciones estándar más habituales son realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, lanzar un conjuro y utilizar un objeto mágico. En un asalto normal, un personaje puede realizar una acción estándar y una acción de movimiento, pero no puede realizar una segunda acción estándar en lugar de su acción de movimiento.

acción gratuita: las acciones gratuitas consumen una cantidad de tiempo insignificante, y una o más de ellas pueden realizarse junto a acciones de otro tipo.

activación por uso, objeto: un objeto mágico que se activa en cuanto se utiliza como uno corriente de su mismo tipo. Por ejemplo, un personaje activaría una poción al bebérsela, una espada mágica al blandirla, unos anteojos al ponérselos o una capa al vestirla. Los personajes no averiguarán lo que hace un objeto activado por uso por el mero hecho de ponérselo o utilizarlo, a no ser que el uso en sí conceda automáticamente el beneficio mágico.

adyacente: una casilla que comparte un borde o una esquina con otra casilla determinada. Cada casilla es adyacente a otras ocho casillas del tablero de combate.

agarrar: el primer ataque exigido para poder iniciar una presa. Para agarrar a un oponente, el personaje debe tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

alcance natural: la distancia desde la cual una criatura puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo. La criatura amenaza todas las casillas que están a un máximo de esta distancia desde su espacio.

aliado: una criatura amistosa respecto a ti. En la mayoría de los casos, las referencias a "aliados" te incluyen también a ti.

alineamiento: uno de los nueve descriptores de moralidad para las criaturas inteligentes: legal bueno (LB), neutral bueno (NB), caótico bueno (CB), legal neutral (LN), neutral (N), caótico neutral (CN), legal maligno (LM), neutral maligno (NM) y caótico maligno (CM).

amenaza: posibidad de golpe crítico.

amenaza, rango de: todo resultado natural de las tiradas de ataque que supone una amenaza (posibilidad de crítico). En la mayoría de las armas, el rango de amenaza es 20, pero algunas tienen rangos de 19-20 o incluso de 18-20. Sin embargo, una tirada de ataque que no implique haber alcanzado al oponente tampoco supondrá una amenaza de crítico, esté o no el resultado dentro del rango de amenaza.

amenazada, casilla: una casilla dentro del alcance de un oponente. Normalmente los personajes amenazan todas sus casillas adyacentes, aunque las armas a distancia pueden alterar este alcance. Algunas acciones provocan ataques de oportunidad cuando se realizan dentro de una casilla amenazada.

amenazar: ser capaz de atacar en cuerpo a cuerpo sin moverte de tu espacio actual. Normalmente una criatura amenaza todas las casillas que están dentro de su alcance natural, incluso aunque no sea su turno de actuar. Para las criaturas Medianas o Pequeñas esto incluye normalmente todas las casillas adyacentes a su espacio. Las criaturas más grandes amenazan más casillas; mientras que las más pequeñas es posible que tan sólo amenacen su propia casilla.

animal: un tipo de criatura que incluye a todos los animales naturales, animales terribles, animales gigantes y algunas otras criaturas vertebradas (consulta el *Manual de monstruos*). Los animales siempre tienen una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2.

apilar: combinar con efecto acumulativo. En la mayoría de los casos, los modificadores de una misma prueba o tirada se apilan si vienen de fuentes diferentes y tienen descriptores distintos (o no tienen descriptor), pero no lo hacen cuando tienen los mismos descriptores o provienen de la misma fuente (como el mismo conjuro lanzado dos veces sucesivamente). Cuando los modificadores de una tirada concreta no pueden apilarse, sólo se aplica el mejor bonificador o el peor penalizador. Sin embargo, y a menos que se especifique lo contrario, los bonificadores de circunstancia y de esquiva podrán apilarse unos con otros. Dependiendo de sus efectos concretos, los conjuros que no se apilen se solaparán, coexistirán independientemente o harán que el otro resulte irrelevante.

apresado: enzarzado en una lucha o algún otro tipo de forcejeo con uno o más atacantes. Un personaje apresado sólo puede llevar a cabo una serie li-

mitada de acciones, no amenaza ninguna área y pierde su bonificador de Destreza a la CA contra los oponentes que no estén participando en la presa. En el caso de las criaturas, la presa puede indicar que el monstruo atrapa a su oponente de alguna forma (con sus fauces, bajo una enorme pata, etc.).

aptitud extraordinaria (Ex): aptitud especial de naturaleza no mágica (a diferencia de las aptitudes sortílegas y sobrenaturales).

aptitud natural: una capacidad cuyo origen no está relacionado con la magia, como caminar, nadar (para las criaturas acuáticas) y volar (para las que tengan alas).

aptitud sobrenatural (Sb): poder mágico que genera un efecto particular, en contraposición a las aptitudes naturales, extraordinarias o sortílegas. Por lo general, usar una aptitud sobrenatural no provoca ataques de oportunidad. Las aptitudes de este tipo no resultan afectadas por la disipación, la interrupción ni la resistencia a conjuros. Sin embargo, no funcionan en los lugares en que la magia sea suprimida o negada (como dentro de un *campo antimagia*).

aptitud sortílega (St): una aptitud especial cuyos efectos se asemejan a los de un conjuro. En la mayoría de los casos, las aptitudes sortílegas funcionan exactamente igual que el conjuro del mismo nombre.

arma a distancia: un arma arrojadiza o de proyectil diseñada para efectuar ataques a distancia.

arma a dos manos: un arma construida para ser utilizada con las dos manos, como un espadón. Se considera que las armas a dos manos son objetos del mismo tamaño que el esgrimidor para el que han sido diseñadas (por ejemplo, un espadón Mediano es un objeto Mediano).

arma a una mano: un arma diseñada para ser utilizada con una mano, como una espada larga, que suele llevarse bien junto con un escudo, o con un arma ligera en la otra mano. Se considera que son armas a una mano los objetos una categoría de tamaño más pequeños que el esgrimidor para el que fueron diseñados (por ejemplo, una espada larga Mediana es un objeto Pequeño).

arma arrojadiza: arma de ataque a distancia (una lanza, por ejemplo) que el personaje lanza contra un enemigo, en contraposición a un arma de proyectil.

arma de alcance: arma larga o provista de asta para usar cuerpo a cuerpo. Las armas de alcance permiten al atacante amenazar o alcanzar con sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo a oponentes situados a 10' de distancia. Sin embargo, la mayoría de estas armas no pueden utilizarse contra oponentes que estén adyacentes.

arma de cuerpo a cuerpo: arma de mano diseñada para combate cercano.

arma de proyectil: ingenio (un arco, por ejemplo) que utiliza la fuerza mecánica para impulsar un proyectil hacia un blanco u objetivo.

arma deflagradora: arma de ataque a distancia que "salpica" al producirse el impacto, infligiendo daño a las criaturas situadas en un radio de 5' del lugar en que aterrice, además de a las víctimas a las que golpee directamente. Los ataques con armas deflagradoras son ataques de toque a distancia.

arma doble: un arma con dos extremos, hojas o cabezas, pensados para ser utilizados en combate. Toda arma para la que se indiquen dos daños en la lista será un arma doble. Las armas de este tipo pueden utilizarse para llevar a cabo un ataque adicional como si el portador estuviera combatiendo con dos armas (una ligera en la mano torpe).

arma ligera: un arma adecuada para ser utilizada en la mano torpe de su esgrimidor, como una daga. Se consideran armas ligeras los objetos dos categorías de tamaño más pequeños que el esgrimidor para el que fueron diseñados (por ejemplo, una daga Mediana es un objeto Menudo).

arma natural: parte del cuerpo de una criatura capaz de infligir daño normal en combate. La categoría incluye dientes, garras, cuernos, colas y demás apéndices.

armadura, bonificador de: un bonificador a la Clase de armadura (CA) proporcionado por una armadura o por un conjuro o efecto mágico que imita a la armadura. Los bonificadores de armadura pueden apilarse con todas las demás clases de bonificadores a la CA (incluidos los bonificadores de armadura natural), pero no con otros bonificadores de armadura. La armadura mágica normalmente proporciona un bonificador de mejora al bonificador general de la armadura. Un bonificador de armadura concedido por un conjuro u objeto mágico suele adoptar la forma de un campo de fuerza (tangible pero invisible) que rodea al receptor del efecto. Un bonificador de armadura no se aplica contra los ataques de toque, salvo en el caso de los proporcionados por efectos de fuerza (como el del conjuro *armadura de mago*), los cuales sí se aplican contra ataques incorporales de toque, como el de una sombra.

armadura natural, bonificador de: un bonificador a la CA debido a la gruesa piel natural de una criatura. Los bonificadores de armadura natural se apilan con todos los demás bonificadores a la CA (incluso con los bonificadores de armadura), menos con otros bonificadores de armadura natural. Algunos efectos mágicos (como el conjuro *piel robliza*) proporcionan un bonificador de mejora al bonificador de armadura natural que tenga una criatura, lo cual aumenta el bonificador global de armadura natural a la CA. Un bonificador de armadura natural no se aplica contra los ataques de toque.

artefacto: un objeto mágico de increíble poder. Algunos conjuros no funcionan cuando tienen como objetivo un artefacto.

asalto: unidad de 6 segundos de tiempo de juego que se utiliza para medir el combate. Todo combatiente podrá realizar, como mínimo, una acción durante cada asalto de combate.

asustado: temeroso de una criatura, situación u objeto. Las criaturas asustadas huyen, en la medida de lo posible, de lo que origina su miedo. Podrán luchar cuando resulte imposible huir, pero sufrirán un penalizador –2 de moral en todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica y TS. Una criatura asustada puede utilizar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir; es más, la criatura debe utilizar estos medios si son la única vía de escape.

ataque: una de las muchas acciones cuya intención es dañar, incapacitar o neutralizar a un oponente. El resultado de un ataque se determina por medio de una tirada de ataque.

ataque a distancia: ataque efectuado con un arma de ataque a distancia, en contraposición a un ataque de cuerpo a cuerpo.

ataque a distancia, tirada de: tirada de ataque con un arma a distancia. Consulta 'ataque, tirada de'

ataque base: bonificador a la tirada de ataque derivado de la clase y el nivel del personaje. Los ataques base aumentan a distinto ritmo según la clase a la que se pertenezca. Todo personaje gana un segundo ataque cuando su ataque base llega a +6 o más, un tercero cuando llega a +11 o más y un cuarto cuando llega a +16 o más. Los ataques base obtenidos a partir de varias clases (como en el caso de los personajes multiclase) se apilan.

ataque cuerpo a cuerpo: ataque físico que puede llevarse a cabo en combate cerrado.

ataque cuerpo a cuerpo, bonificador al: modificador aplicado a una tirada de ataque en cuerpo a cuerpo.

ataque cuerpo a cuerpo, tirada de: tirada de ataque en combate cuerpo a cuerpo, en contraposición a una de ataque a distancia.

ataque de oportunidad: un único ataque adicional de cuerpo a cuerpo que todo combatiente puede efectuar una vez por asalto cuando un oponente que esté a su alcance haga algo que provoque tal ataque de oportunidad. La cobertura evita que haya ataques de oportunidad.

ataque de toque: ataque mediante el cual el personaje agresor debe entrar en contacto con su oponente sin necesidad de penetrar su armadura. Los ataques de toque pueden efectuarse en cuerpo a cuerpo o a distancia. El bonificador de arma-

Lidda sorprende a un troll.

dura, bonificador de escudo y bonificador de armadura natural del defensor (incluyendo cualquier bonificador de mejora a estos valores) no se tendrán en cuenta para calcular la CA contra los ataques de toque.

ataque de toque a distancia: ataque de toque realizado a distancia, en contraposición a un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. Consulta 'ataque de toque'.

ataque de toque en cuerpo a cuerpo: ataque de toque efectuado en cuerpo a cuerpo, en contraposición a un ataque de toque a distancia. Consulta 'ataque de toque'.

ataque sin arma: ataque de cuerpo a cuerpo efectuado sin usar un arma.

ataque, tirada de: tirada que sirve para determinar si un ataque alcanza al oponente. Para realizar una tirada de ataque, lanza 1d20 y suma del siguiente modo los modificadores pertinentes, según el tipo de ataque: ataque de cuerpo a cuerpo = 1d20 + ataque base + modif. Fue + modificador de tamaño; ataque a distancia = 1d20 + ataque base + modif. Des + modificador de tamaño + penalizador de distancia. Sea como fuere, el ataque tendrá éxito si logra igualar o superar la CA del defensor.

aterrado: paralizado de miedo e incapaz de llevar a cabo acciones. Una criatura aterrada sufre un penalizador –2 a la CA y pierde sus bonificadores de Destreza (en caso de tenerlos).

atontado: incapaz de actuar de forma normal. Un personaje atontado no puede realizar acciones, pero no sufre ningún penalizador a la CA.

aturdido: una criatura aturdida deja caer cualquier cosa que esté sosteniendo, no puede llevar a cabo acción alguna, sufre un penalizador –2 a la CA y pierde su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tener).

bárbaro (Bbr): una clase de personaje formada por feroces guerreros que utilizan la furia innata y el instinto para acabar con sus enemigos.

bardo (Brd): una clase de personaje formada por intérpretes cuya música y poesía producen efectos mágicos

bonificador: modificador positivo que se aplica a una tirada de dado. En la mayoría de los casos, varios bonificadores con un mismo origen o del mismo tipo que estén en efecto sobre el mismo personaje u objeto no se apilan; sólo se aplicará el bonificador más alto de ese tipo. Los bonificadores que no tengan un tipo específico siempre se apilan con todos los demás bonificadores.


...y efectúa un ataque furtivo.

capacidad, bonificador de: bonificador que mejora la ejecución de una tarea concreta por parte de un personaje, como el proporcionado por la aptitud bárdica inspirar gran aptitud. Puede aplicarse en tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad o cualquier otra prueba a la que normalmente pueda afectar un bonificador relacionado con el nivel o los rangos de habilidad. No se aplica en las pruebas de característica, tiradas de daño, pruebas de iniciativa u otras tiradas que no estén relacionadas con el nivel de personaje o los rangos de habilidades. Varios bonificadores de competencia no se apilan; sólo se aplica el más alto.

Carisma (Car): la característica que mide la fuerza de la personalidad, la capacidad de persuasión, el magnetismo personal, la capacidad de liderazgo y el atractivo físico de un personaje.

característica: una de las seis cualidades básicas del personaje: Fuerza (Fue), Destreza (Des), Constitución (Con), Inteligencia (Int), Sabiduría (Sab) y Carisma (Car). Consulta 'puntuación (de característica)'.

característica, modificador de: el bonificador o penalizador asociado a una puntuación concreta de característica. Estos modificadores se aplican a las tiradas de dado de aquellas acciones del personaje que impliquen el uso de la característica en cuestión.

característica, prueba de: una prueba de 1d20 + el modificador de la característica pertinente.

característica, puntuación de: el valor numérico de una de las seis características del personaje (consulta 'característica'). Algunas criaturas carecen de ciertas puntuaciones de característica, aunque en otros casos lo que sucede es que no pueden calcularse los valores poseídos en ellas.

casilla: (también "cuadro"). Una casilla en el tablero de combate. Una casilla de 1 pulgada de lado representa una zona de 5' cuadrados. Los términos "1 casilla" y "5'" son normalmente intercambiables.

cegado: incapaz de ver. Un personaje cegado sufre un penalizador –2 a la Clase de armadura, pierde su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo), se mueve a la mitad de su velocidad y sufre un penalizador –4 en las pruebas de Buscar y en la mayoría de pruebas de habilidades basadas en la Fuerza y la Destreza. Toda prueba de habilidad que dependa de la vista (como Avistar o las necesarias para leer) fallará automáticamente. Se considera que todos los oponentes tiene ocultación total (50% de posibilidades de fallo) con respecto al personaje cegado.

circunstancia, bonificador de: un bonificador proporcionado por una serie de factores de la situación que resultan favorables al éxito de la prueba que se está realizando. Los bonificadores de circunstancia se apilan con todos los demás bonificadores, incluyendo otros bonificadores de circunstancia, salvo que provengan en esencia del mismo beneficio. Por ejemplo, una lupa proporciona un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Tasación relacionadas con cualquier objeto pequeño o de gran detalle, como una gema. Si tuvieses una segunda herramienta que también proporcionase un bonificador de circunstancia por mejorar la agudeza visual (como una lupa de joyero), los bonificadores de circunstancia no se apilarían.

Clase de armadura (CA): un número que representa la capacidad de una criatura para evitar ser alcanzada en combate. La tirada de ataque de un oponente debe ser igual o superior a la CA del defensor para conseguir golpearlo. CA = 10 + todos los modificadores aplicables (normalmente: bonif. armadura, bonif. escudo, modif. Des y modif. tamaño).

Clase de dificultad (CD): el número que un jugador debe igualar o superar para que una prueba o TS tenga éxito. Las CD que no se indiquen en la descripción de un conjuro u objeto concreto serán determinadas por el DM, usando las reglas de habilidades como guía.

clase (de personaje): uno de los once tipos de personajes jugadores: bárbaro, bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, hechicero, mago, monje, paladín y pícaro. La clase define los talentos predominantes del personaje y la función general de éste dentro del grupo de aventureros. También puede referirse a la clase de un personaje no jugador o a una clase de prestigio (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

clase, nivel de: nivel poseído por un personaje en una sola de sus clases. Los rasgos de clase suelen depender más del nivel de clase que del nivel de personaje.

clásea, habilidad (habilidad de clase): consulta "habilidad clásea".

clérigo (Clr): una clase de personaje formada por individuos que lanzan conjuros divinos y están preparados para el combate.

cobertura: toda barrera que haya entre el atacante y el defensor. Ésta puede ser un objeto, una criatura o una fuerza mágica. La cobertura concede al defensor un bonificador a la CA.

cobertura total: los ataques contra un objetivo que tenga cobertura total fallan automáticamente. Además, la cobertura total bloquea la línea de visión y la línea de efecto. Consulta 'cobertura'.

cobre, pieza de (pc): la moneda que circula de forma más corriente entre mendigos y labradores. Diez piezas de cobre son equivalentes a 1 pieza de plata.

Colosal: normalmente, una criatura Colosal suele tener, como mínimo, 64' de estatura y pesar más de 250.000 lb.

comandar muertos vivientes: aptitud sobrenatural de los clérigos malignos (y algunos neutrales) para controlar muertos vivientes canalizando energía negativa.

comatoso: a todos los efectos, en un estado de animación suspendida. Una criatura comatosa está indefensa.

concentrarse en un conjuro: concentrarse para mantener los efectos de un conjuro activo. Concentrarse en un conjuro es una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad.

***confuso*:** desconcertado e incapaz de decidirse a actuar por culpa de un conjuro o efecto mágico. Las acciones de un personaje *confuso* se determinan lanzando d% al principio de su turno: 01-10, ataca al lanzador con armas de cuerpo a cuerpo o a distancia (o se acerca a este, si no le es posible atacarlo); 11-20, actúa de forma normal; 21-50, no hace nada más que balbucear de manera incoherente; 51-70, se aleja del lanzador a la mayor velocidad posible; 71-100, ataca a la criatura más cercana (en este caso, un familiar cuenta como parte del propio individuo). Un personaje *confuso* que no pueda llevar a cabo la acción indicada permanecerá sin hacer nada salvo balbucear de manera incoherente. Los atacantes no obtienen ninguna ventaja especial al atacar a un personaje *confuso*. Cualquier personaje *confuso* que sea atacado atacará automáticamente a sus atacantes cuando llegue su turno. Un personaje *confuso* no realiza ataques de oportunidad contra criaturas a las que no esté ya dedicándose a atacar (por ser esta su acción más reciente o porque acaba de ser atacado por ellas).

conjuro: (también llamado "sortilegio") efecto mágico de un solo uso. Los sortilegios se dividen en dos categorías principales: arcanos y divinos. Los clérigos, druidas, exploradores y paladines lanzan conjuros divinos, mientras que los bardos, hechiceros y magos lanzan sortilegios arcanos. Los conjuros se dividen también en ocho escuelas de magia.

conjuro conocido: sortilegio que un lanzador de conjuros arcanos ha aprendido y es capaz de ejecutar. Para un mago, conocer un sortilegio significa tenerlo en su libro de conjuros. Para bardos y hechiceros, conocer un sortilegio implica haberlo elegido al obtener nuevos conjuros subiendo de nivel.

conjuro de dominio: un conjuro divino perteneciente a un dominio. Cada dominio ofrece un sortilegio por nivel de conjuro. Además de su asignación diaria de conjuros, los clérigos pueden lanzar cada día un sortilegio de dominio por nivel de conjuro que permita su nivel de lanzador; el cual puede escogerse de cualquiera de sus dominios. Estos conjuros no pueden cambiarse por sortilegios de *curar* o de *infligir*.

conjuro de nivel 0: un sortilegio del mínimo nivel posible. Los lanzadores de conjuros arcanos suelen llamar "trucos" a sus conjuros de nivel 0, y los de conjuros divinos suelen referirse a ellos como "oraciones".

conjuro de toque: sortilegio que surte efecto cuando el lanzador toca a su objetivo, ya sea una criatura o un objeto. Estos conjuros son transmitidos a los objetivos no voluntarios por medio de ataques de toque.

conjuro, nivel de: número entre 0 y 9 que indica el poder general de un conjuro.

conjuros arcanos: estos conjuros implican la manipulación directa de las energías místicas. Los lanzan los bardos, hechiceros y magos.

conjuros divinos: sortilegios de origen religioso que se alimentan de la fe o del poder de una deidad. Los lanzan los clérigos, druidas, exploradores y paladines.

Constitución (Con): la característica que representa la salud y resistencia de un personaje.

consunción de característica: pérdida permanente de 1 o más puntos de característica. El personaje sólo puede recuperar estos puntos mediante medios mágicos. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y está indefenso. Un personaje con Destreza 0 está paralizado. Un personaje con Constitución 0 está muerto. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 está inconsciente.

consunción de energía: ataque que agota la energía vital de una criatura, concediéndole niveles negativos que pueden consumir de forma permanente sus niveles de experiencia.

criatura: una criatura viva o activa (a diferencia de un objeto). Los términos "criatura" y "personaje" se utilizan a veces de manera intercambiable.

crítico (crít.): ver 'golpe crítico'.

cualidades especiales: características poseídas por algunos monstruos (y a veces por personajes) que son peculiares de algún modo. El *Manual de monstruos* proporciona información detallada de todas las cualidades especiales.

cuerpo a cuerpo (c/c): al contrario que el combate a distancia, el de c/c es un intercambio de golpes físicos entre oponentes lo bastante cercanos entre sí como para amenazar el espacio del contrario.

***curar*, conjuro de:** cualquier sortilegio que incluya la palabra "curar" en su nombre, como *curar heridas menores*, *curar heridas leves* y *curar heridas críticas en grupo*.

Dado de Golpe/Dados (DG): en singular, un dado tirado para generar los puntos de golpe. En plural, una medida del poder relativo, que es sinónimo de "nivel de personaje" en lo que se refiere a conjuros, objetos y efectos mágicos que afecten a cierta cantidad de Dados de Golpe de criaturas.

daño: una reducción de los puntos de golpe, una puntuación de característica u otros aspectos del personaje, producida por las heridas, una enfermedad o un efecto mágico. Las tres principales categorías de daño son daño letal, daño no letal y daño de característica. Además, el daño infligido por un ataque será especificado siempre que sea relevante, pues algunas aptitudes naturales, objetos mágicos o efectos de conjuros conceden inmunidad contra cierto tipo de daño. Los tipos de daño comprenden: daño por arma (subdividido en contundente, cortante y perforante) y daño por energía (energía positiva, energía negativa, ácido, electricidad, frío, fuego y sónica). Los modificadores a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo se aplican a ambas subcategorías de daño por arma (cuerpo a cuerpo y sin arma). Algunos modificadores se aplican tanto al daño por arma como al de los conjuros, pero sólo cuando se especifique. Los puntos de daño se restan del atributo del personaje que haya resultado dañado (el daño letal y el no letal se restan de los puntos de golpe actuales, y el daño de característica, de la puntuación de característica pertinente). El daño se cura de forma natural con el paso del tiempo, pero también puede ser anulado, total o parcialmente, por la magia curativa.

daño continuo: daño, infligido por un único ataque, que continúa infligiendo más daño a la víctima asalto tras asalto sin necesidad de nuevas tiradas de ataque.

daño de característica: una pérdida temporal de 1 o más puntos en una característica, que se recupera al ritmo de 1 por día, salvo que se indique lo contrario en la condición que inflige el daño. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y está indefenso. Un personaje con Destreza 0 está paralizado. Un personaje con Constitución 0 está muerto. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 está inconsciente.

daño de expulsión: cantidad de DG de muertos vivientes que podrán ser expulsados o reprendidos con un intento concreto de expulsión. El daño de expulsión = 2d6 + nivel del clérigo + modif. Car.

daño letal: daño que reduce los puntos de golpe de una criatura.

daño masivo: mínimo de 50 puntos de daño producidos por un solo ataque.

daño no letal: daño que normalmente es el resultado de un ataque sin arma, un ataque con arma pensado para someter al defensor, una marcha forzada o un factor debilitante (como el calor intenso o la inanición).

daño por energía: daño causado por uno de los cinco tipos de energía (sin contar el daño correspondiente a las energías positiva y negativa): ácido, electricidad, frío, fuego y sónica.

desencadenante de conjuro, objeto: un objeto mágico (como una varita) que produce un efecto de conjuro particular. Todo lanzador cuya lista de conjuros de clase incluya el sortilegio en cuestión sabrá cómo usar cualquier objeto desencadenante de conjuro que duplique ese conjuro, sin importar si el personaje conoce o no el conjuro en ese momento (o siquiera si puede conocerlo). El usuario debe averiguar qué conjuro está almacenado en el objeto antes de intentar utilizarlo. Para activar el objeto, el usuario debe pronunciar una palabra, pero no necesitará realizar gestos ni finalizar ningún conjuro. Activar uno de estos objetos es una acción estándar y no provoca ataques de oportunidad.

deslumbrado: incapaz de ver bien por haber sido sus ojos estimulados en exceso. Una criatura deslumbrada sufre un -1 en las tiradas de ataque y en las pruebas de Avistar y Buscar.

despavorido: una criatura despavorida dejará caer lo que lleve en las manos y huirá a toda velocidad del origen de su miedo y de cualquier peligro con que se tope en su camino, elegido al azar. No puede llevar a cabo ninguna otra acción. Además, la criatura sufrirá un penalizador –2 de moral en sus TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Si es acorralada, una criatura despavorida pasará a estar aterrada, pero en lugar de atacar, se limitará a llevar a cabo acciones de defensa total. Una criatura despavorida puede utilizar aptitudes especiales, incluidos conjuros, para escapar; de hecho, la criatura debe utilizar estos medios si son la única vía de escape.

desprevenido: especialmente vulnerable a los ataques al comienzo de un combate. Los personajes se consideran desprevenidos hasta que llega su primer turno en el ciclo de iniciativa. Las criaturas desprevenidas no pueden usar su bonif. de Des a la CA ni efectuar ataques de oportunidad.

Destreza (Des): la característica que mide la coordinación óculo-manual, la agilidad, los reflejos y el equilibrio de un personaje.

desvío, bonificador de: un bonificador a la CA otorgado por un conjuro o efecto mágico que hace que los ataques cambien de dirección de manera inofensiva. Los bonificadores de desvío se apilan con todos los demás bonificadores a la CA menos otros bonificadores de desvío. Un bonificador de desvío se aplica contra los ataques de toque.

Diminuto: una criatura Diminuta suele tener entre 6" y 1' de estatura o longitud y pesar entre 1/8 de lb. y 1 lb.

dirigir un conjuro: dirigir un efecto de un conjuro activo a un objetivo u objetivos específicos. Dirigir un conjuro es una acción de movimiento que no provoca un ataque de oportunidad.

disipación, prueba de: una tirada de 1d20 + nivel de lanzador del personaje que esté llevando a cabo el intento de disipación (normalmente, mediante un conjuro de *disipar magia*). La CD de esta prueba es 11 + nivel de lanzador de quien iniciara el efecto a disipar.

disipar: negar, suprimir o eliminar uno o más conjuros o efectos que estén presentes en una criatura, objeto o lugar. Este término suele hacer referencia al conjuro *disipar magia*, aunque existen otras formas de disipar efectos y sortilegios. Algunos conjuros no pueden ser disipados, tal y como se indica en la descripción correspondiente.

disipar expulsión: canalizar energía negativa para negar un intento con éxito de expulsión de muertos vivientes llevado a cabo por un clérigo bueno o un paladín.

distancia, incremento de: consulta "incremento de distancia".

distancia, penalizador de: penalizador aplicado a una tirada de ataque por la distancia que separa al atacante de su objetivo. Consulta 'incremento de distancia'.

dominio: un poder concedido y un conjunto de nueve conjuros divinos (uno por nivel, desde el 1.º hasta el 9.º) relacionados con un concepto concreto y con una o más deidades. Los dominios disponibles son: Agua, Aire, Animal, Bien, Caos, Curación, Destrucción, Fuego, Fuerza, Guerra, Ley, Magia, Mal, Muerte, Protección, Saber, Sol, Suerte, Superchería, Tierra, Vegetal y Viaje.

druida (Drd): una clase formada por personajes que extraen energía del mundo natural para lanzar conjuros divinos y obtener poderes mágicos especiales.

Dungeon Master (DM): el jugador encargado de representar el papel de los personajes no jugadores, de inventar la historia que vivirán los demás jugadores y de hacer las veces de árbitro.

dureza: medida de la capacidad de un objeto para resistir el daño. Cuando un objeto sea golpeado con éxito, sólo se restará a sus puntos de golpe el daño que supere su dureza.

electro: aleación natural de oro y plata.

elegir 10: reducir las posibilidades de fallo en ciertas pruebas de habilidad dando por supuesto que se obtiene un resultado medio en la tirada de dado (10 en 1d20). No puedes elegir 10 si estás distraído o amenazado, como sucede durante el combate.

elegir 20: dar por supuesto que el personaje lleva a cabo todos los intentos necesarios para obtener el mejor resultado posible en la tirada de dado (como si hubiera obtenido 20 en 1d20). Elegir 20 requiere el mismo tiempo que 20 pruebas de habilidad individuales (normalmente al menos 2 minutos). Elegir 20 asume que un personaje falla muchas veces antes de tener éxito, y por lo tanto no puede ser utilizado cuando el fallar provoca consecuencias negativas.

enemigo: una criatura hostil hacia ti.

energía negativa: energía, negra y crepitante, que tiene su origen en el plano de Energía negativa. Por lo general, la energía negativa cura a los muertos vivientes e inflige daño a las criaturas vivas.

energía positiva: energía, blanca y luminosa, que tiene su origen en el plano de Energía positiva. Por lo general, la energía positiva cura a las criaturas vivas e inflige daño a los muertos vivientes.

enmarañado: enredado. Estar enmarañado impide el movimiento, pero no lo hace por completo a no ser que las ligaduras estén atadas a un objeto inmóvil o retenidas por una fuerza que se oponga al movimiento. Una criatura enmarañada se mueve a la mitad de velocidad, no puede correr ni cargar y, además, sufre un –2 en las tiradas de ataque y un -4 en su puntuación efectiva de Destreza. Un personaje enmarañado que intente lanzar un conjuro debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) o perderlo.

Enorme: una criatura Enorme suele tener entre 16 y 32' de estatura o longitud y pesar entre 4.000 y 32.000 lb.

ensordecido: incapaz de oír. Un personaje ensordecido sufrirá un penalizador –4 en la iniciativa, fallará automáticamente las pruebas de Escuchar y tendrá un 20% de posibilidades de sufrir un fallo de conjuro cuando lance un sortilegio con componente verbal.

entrenada: tener, como mínimo, 1 rango en una habilidad. Muchas habilidades no entrenadas pueden utilizarse con sólo realizar una prueba en la que se apliquen 0 rangos de habilidad. Otras, como Conocimiento de conjuros, sólo pueden ser usadas por personajes que posean entrenamiento en ellas.

enzarzado: amenazar a un enemigo o estar amenazado por él (los personajes inconscientes o inmovilizados de alguna otra manera sólo se consideran enzarzados cuando son víctimas de un ataque).

escudo, bonificador de: bonificador a la CA otorgado por un escudo o por un conjuro o efecto mágico que imite a un escudo. Los bonificadores de escudo se apilan con todos los demás bonificadores a la CA, salvo otros bonificadores de escudo. Un escudo mágico normalmente otorga un bonificador de mejora al bonificador de escudo del escudo, lo cual tiene el efecto de aumentar el bonificador global del escudo a la CA. Un bonificador de escudo otorgado por un conjuro u objeto mágico suele adoptar la forma de un campo de fuerza, invisible pero tangible, que protege al receptor. Un bonificador de escudo no se aplica contra los ataques de toque.

escudriñar: ver y escuchar las cosas desde lejos por medio de un conjuro u objeto mágico.

escuela de magia: grupo de conjuros relacionados que funcionan de forma parecida. Las ocho escuelas de magia disponibles para los lanzadores de conjuros son abjuración, adivinación, conjuración, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia y transmutación.

espacio: cantidad de superficie horizontal que una criatura necesita para combatir con eficacia, expresado como una dimensión cuadrática (por ejemplo, una criatura con un espacio de 10' ocupa una zona de 10 por 10' en la tablero de batalla). El espacio determina cuántas criaturas pueden luchar codo con codo en un pasillo, así como el número de oponentes que pueden atacar a la vez a un mismo defensor. El espacio de una criatura depende tanto de su tamaño como de la forma de su cuerpo. También se le denomina a veces 'espacio de combate'.

espacio de conjuro: el "espacio" de la mente del lanzador de conjuros dedicado a albergar sortilegios de un determinado nivel. El lanzador dispondrá de espacios de conjuro suficientes para alojar toda su asignación diaria de sortilegios. Normalmente, los lanzadores que han de preparar sus conjuros por adelantado suelen "rellenar" estos espacios durante el periodo de preparación, aunque también pueden dejar libres unos cuantos para rellenarlos en un momento posterior del día. Si lo desean, los lanzadores de conjuros tienen derecho a rellenar espacios de conjuro con sortilegios de niveles inferiores.

especie: una subcategoría de un tipo de criatura. Por ejemplo, gigante es un tipo de criatura, y gigante de las colinas es una especie de gigante.

esquiva, bonificador de: un bonificador a la CA (y, a veces, a los TS de Reflejos) debido a la capacidad física de evitar los golpes y demás efectos perjudiciales. Los bonificadores de esquiva nunca son concedidos por conjuros ni objetos mágicos. Toda situación o efecto (excepto llevar

puesta una armadura) que prive al personaje de su bonif. de Des también le privará de cualquier bonificador de esquiva que pueda tener (por ejemplo, cuando estás desprevenido). Los bonificadores de esquiva pueden apilarse con todos los demás bonificadores a la CA, incluidos otros bonificadores de esquiva, y se aplican contra los ataques de toque.

estable: personaje inconsciente, aunque no moribundo, al que le quedan entre –1 y –9 puntos de golpe actuales. Un personaje moribundo que logre estabilizarse no recuperará puntos de golpe, pero dejará de perderlos al ritmo de 1 por asalto.

estremecido: ligeramente temeroso. Un personaje estremecido sufre un penalizador –2 en las tiradas de ataque, pruebas de característica y habilidad, y en los tiros de salvación.

etéreo: que se encuentra en el plano Etéreo. Una criatura etérea es invisible e intangible para las criaturas que estén en el plano Material, pero visible y corpórea para las que se encuentren también en el plano Etéreo. Al ser etérea, la criatura podrá moverse a través de los objetos sólidos del plano Material y desplazarse en cualquier dirección (incluso arriba y abajo), aunque todo el movimiento es a la mitad de su velocidad normal. Las criaturas etéreas pueden ver y oír lo que esté sucediendo en el mismo lugar del plano Material hasta una distancia de 60', pero todo lo que vean les parecerá gris e irreal. Los efectos de fuerza originados en el plano Material pueden afectar a los objetos y criaturas etéreos, pero no a la inversa.

exhausto: cansado hasta el punto de sufrir un deterioro importante. Un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad y sufre un penalizador –6 tanto en la Fuerza como en la Destreza. Tras 1 hora de descanso completo, el personaje exhausto pasará a estar fatigado. Un personaje fatigado pasa a estar exhausto cuando hace algo más que normalmente produce fatiga.

experiencia, puntos de (PX): una medida numérica de los logros y progresos particulares de un personaje. Los personajes adquieren puntos de experiencia derrotando a monstruos y superando dificultades. Al final de cada aventura, el DM asignará PX a los personajes según lo que hayan conseguido hacer. Los personajes irán acumulando puntos de experiencia a lo largo de sus carreras de aventurero, adquiriendo nuevos niveles en sus clases de personaje cada vez que esos puntos alcancen un total determinado.

explorador (Exp): una clase formada por personajes que son especialmente hábiles aventurándose en los territorios salvajes.

expulsado: afectado por un intento de expulsión de muertos vivientes. Los muertos vivientes expulsados huirán durante 10 asaltos (1 minuto completo) lo más rápido que puedan y con todos los medios de que dispongan. Cuando no puedan huir, quedarán aterrados.

expulsar muertos vivientes: aptitud sobrenatural para ahuyentar o destruir muertos vivientes por medio de la canalización de energía positiva.

expulsión, prueba de: tirada de 1d20 + modif. Car para determinar la cantidad de energía positiva o negativa que podrá ser canalizada en un intento de expulsar o reprender muertos vivientes.

extraplanario: nativo de un plano de existencia diferente al plano en el que se encuentra presente la criatura. En el plano Material, un ajeno es una criatura extraplanaria. En el plano natal de un ajeno, será el nacido en el plano Material quien sea considerado como una criatura extraplanaria.

fallar: obtener un resultado fallido en una prueba, TS o cualquier otra situación que implique una tirada de dado.

fallo automático: un ataque que falla sin importar cuál sea la CA del defensor. Los fallos automáticos tienen lugar al obtenerse un 1 natural en la tirada de ataque.

fallo de conjuro: posibilidad de que un conjuro falle y se pierda cuando intente ejecutarse sin que existan unas condiciones óptimas. También se emplea para referirse a los lanzamientos de conjuro que no surten efecto.

fallo de conjuro arcano: la posibilidad de que un conjuro falle y sea ejecutado sin surtir efecto por verse limitada la capacidad de usar componentes somáticos a causa de la armadura. Los bardos pueden ignorar la posibilidad de fallo de conjuro arcano de las armaduras ligeras cuando lancen conjuros de bardo.

fascinado: sumido en trance por un efecto de conjuro o sobrenatural. Una criatura fascinada permanece de pie o sentada tranquilamente, sin llevar a cabo ninguna otra acción que no sea prestar atención al efecto que la fascina durante todo el tiempo que este dure. Por ello sufre un penalizador –4 en las pruebas de habilidad realizadas como reacciones, como las pruebas de Avistar y Escuchar. Cualquier amenaza potencial, como una criatura hostil aproximándose, permite a la criatura fascinada un nuevo tiro de salvación contra el efecto que la fascina. Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma a distancia a la criatura fascinada, romperá automáticamente el efecto. Un aliado de una criatura fascinada puede sacudirla para liberarla de los efectos mediante una acción estándar.

fatigado: cansado hasta el punto de sufrir un deterioro. Un personaje fatigado no puede correr ni cargar y sufre penalizador –2 tanto en la Fuerza como en la Destreza. Hacer cualquier cosa que normalmente causaría fatiga hace que un personaje fatigado pase a estar exhausto. Los personajes fatigados vuelven a su estado normal tras 8 horas de completo descanso.

fin del asalto: momento del asalto de combate en que todos los participantes han completado las acciones que les estuvieran permitidas. El final de un asalto llega cuando no quedan acciones pendientes a ninguno de los implicados en ese asalto.

finalización de conjuro, objeto de: objeto mágico (normalmente, un rollo de pergamino) que incluye un sortilegio parcialmente ejecutado. Como el paso de preparación del conjuro ya ha sido llevado a cabo, lo único que ha de hacer el usuario para lanzarlo es completar los últimos pases mágicos, palabras, etc., que normalmente hagan falta para desencadenar el efecto. Para utilizar un objeto de finalización de conjuro de forma segura, el lanzador debe tener el nivel suficiente en la clase apropiada como para poder lanzar el conjuro por sí mismo, aunque no necesita conocerlo. Todo lanzador que no cumpla este criterio tendrá la posibilidad de sufrir un fallo de conjuro. Activar un objeto de finalización de conjuro es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, exactamente igual que haría el lanzamiento de un sortilegio.

flanquear: encontrarse justo al otro lado de un personaje que está siendo amenazado por otro personaje. Un personaje que esté flanqueando obtendrá un bonificador +2 de flanqueo en las tiradas de ataque que lleve a cabo contra el defensor. Los pícaros pueden atacar furtivamente a un defensor al que estén flanqueando.

Fortaleza, salvación de: un tipo de TS, relacionado con la capacidad de soportar el daño gracias a la resistencia física.

frenado: incapaz de moverse hacia delante por una fuerza aplicada, como el viento. Las criaturas frenadas que se encuentren en el suelo simplemente se detienen, pero las que estén volando se mueven hacia atrás una distancia especificada en la descripción del efecto.

Fuerza (Fue): la característica que mide el poder físico y muscular de un personaje.

fuerza, daño por: un tipo especial de daño infligido por los efectos de fuerza, como el conjuro de *proyectil mágico*. Un efecto de fuerza puede golpear a criaturas incorporales sin la posibilidad de fallo normalmente asociada con la incorporealidad.

Gargantuesco: una criatura Gargantuesca suele tener entre 32 y 64' de estatura o longitud y pesar entre 32.000 y 250.000 lb.

golpe automático: un ataque que alcanza al defensor sin importar cuál sea su CA. Los golpes automáticos tienen lugar cuando se obtiene un 20 natural en la tirada de ataque o como resultado de algunos conjuros. Un 20 natural en la tirada de ataque también será una amenaza, es decir, un posible golpe crítico.

golpe crítico (crítico, o crít.): golpe que alcanza un punto vital y, por tanto, inflige el doble de daño (o más). Para asestar un golpe crítico, el atacante debe obtener primero una "amenaza" (que, normalmente, es un resultado de 20 natural en la tirada de ataque) y, a continuación, tener éxito en una tirada crítica (una nueva tirada de ataque). El daño de un golpe crítico suele ser el doble del normal, lo cual implica realizar dos veces la tirada de daño, como si el atacante hubiera logrado alcanzar dos veces al defensor (los bonificadores al daño representados como dados adicionales no se multiplican al asestar un golpe crítico, sino que se añaden al daño total al final de la operación).

golpe de gracia: acción de asalto completo con la que un atacante puede intentar dar un golpe mortal a un oponente indefenso. Los golpes de gracia pueden darse con un arma cuerpo a cuerpo, o con un arco o ballesta cuando el atacante esté adyacente a la víctima. El que da el golpe de gracia obtiene automáticamente un éxito crítico y la víctima necesita tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño sufrido) para no morir en el acto. Los pí-

caros podrán beneficiarse del daño adicional de sus ataques furtivos cuando intenten esta acción. Dar un golpe de gracia permite efectuar ataques de oportunidad a los enemigos que estén amenazando al agresor. No se puede dar un golpe de gracia a una criatura inmune a los golpes críticos.

golpear: (también impactar o acertar) tener éxito en una tirada de ataque.

gran calidad, de: objeto de excepcional manufactura. Por lo general, añade un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque (si es un arma o munición), reduce en 1 el penalizador de armadura (si es una armadura) o añade +2 a las pruebas de la habilidad pertinente (si es una herramienta).

Grande: una criatura Grande suele tener entre 8 y 16' de estatura o longitud y pesar entre 500 y 4.000 lb.

grogui: personaje que ha acumulado un daño atenuado exactamente igual a sus puntos de golpe actuales. Un personaje grogui puede realizar una única acción de movimiento o acción estándar cada salto (pero no ambas, ni tampoco acciones de asalto completo).

grupo de aventureros (grupo, grupo aventurero): grupo de personajes que van juntos de aventuras. Un grupo de aventureros está formado por los personajes jugadores, más los seguidores, familiares de magos y hechiceros, aliados, allegados o contratados que puedan tener.

guerrero (Gue): una clase de personaje formada por personajes que tienen unas excepcionales capacidades para el combate y una habilidad inigualable con las armas..

habilidad: talento que un personaje puede adquirir y mejorar por medio del entrenamiento.

habilidad clásea (o de clase): una habilidad a la que los personajes de una clase concreta pueden acceder más fácilmente que los de otras clases. Los personajes pueden adquirir habilidades de clase al ritmo de 1 rango por punto de habilidad, frente al medio rango por punto que obtienen en las habilidades trancláseas. El rango máximo en una habilidad clásea es igual a 3 más el nivel del personaje.

habilidad, modificador de: bonificador o penalizador asociado a una habilidad concreta. El modificador de habilidad = rango de habilidad + modif. de característica + modificadores varios (estos últimos incluyen bonificadores raciales, penalizadores de armadura, modificadores dependientes de la situación, etc.). Los modificadores de habilidad se aplican a las pruebas de aquellas acciones de los personajes que hagan uso de las habilidades correspondientes.

habilidad, prueba de: prueba relacionada con el uso de una habilidad. La prueba básica de habilidad = 1d20 + rango de habilidad + el modificador de la característica pertinente (o simplemente, 1d20 + el modificador de habilidad).

habilidad, puntos de: medida de la capacidad de adquirir y mejorar las habilidades. El personaje obtendrá puntos de habilidad con cada nuevo nivel y podrá emplearlos en la adquisición de rangos de habilidad. Cada punto de habilidad servirá para adquirir 1 rango en una habilidad clásea o medio rango en una habilidad transclásea.

habilidad, rango de: número que indica la cantidad de entrenamiento o experiencia que un personaje posee en una habilidad concreta. El rango de habilidad se incorpora al modificador de habilidad, que, a su vez, incrementa las posibilidades de éxito de las pruebas de la habilidad en cuestión.

habilidad transclásea (abreviado: tc): habilidad ajena a la clase de un personaje. Los personajes pueden adquirir habilidades transcláseas al ritmo de medio rango por punto de habilidad, frente al rango completo por punto que obtendrían en las habilidades cláseas. El rango máximo que un personaje puede tener en una habilidad transclásea es la mitad del que puede alcanzar con una clásea (3 más el nivel del personaje), sin redondear al alza ni a la baja.

hechicero (Hcr): una clase formada por personajes que tienen aptitudes mágicas innatas.

impacto sin arma: golpe con éxito (normalmente para infligir daño no letal) asestado por un personaje sin usar arma alguna. Los monjes pueden infligir daño letal con sus impactos sin arma, pero el resto de personajes infligirán daño no letal.

incapacitado: situación en la que se encuentra quien tenga exactamente 0 puntos de golpe, o con puntos negativos pero estable y consciente. Un personaje incapacitado puede llevar a cabo una única acción de movimiento o acción estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco acciones de asalto completo). Se mueve a la mitad de su velocidad, y las acciones de movimiento no le producen mayores heridas, pero realizar cualquier acción estándar (o alguna otra acción que el DM considere extenuante, incluyendo algunas acciones gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) le inflige 1 punto de daño después de terminar la acción. Salvo que la acción aumente los puntos de golpe del personaje incapacitado, tras ello se encontrará en puntos de golpe negativos y moribundo.

inconsciente: sin sentido e indefenso. La inconsciencia puede deberse a tener entre –1 y –9 puntos de golpe actuales o a que el daño no letal acumulado por el personaje exceda sus puntos de golpe actuales. Un personaje inconsciente como resultado de tener entre –1 y –9 puntos de golpe que esté estable tiene un 10% de posibilidades cada hora de volver a estar consciente. Un personaje que esté inconsciente porque ha sufrido un daño no letal superior a sus puntos de golpe actuales tiene un 10 de posibilidades cada minuto de despertarse y estar grogui.

incorporal: que carece de cuerpo físico. Las criaturas incorporales son inmunes a todas las formas de ataque que no sean mágicas. Pueden ser dañadas por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores y conjuros y efectos sortílegos o sobrenaturales. Sin embargo, aun cuando son alcanzadas por conjuros y armas o efectos mágicos, las criaturas de este tipo tienen una probabilidad del 50% de ignorar el daño infligido por una fuente que sea corporal. Además, los pícaros no pueden usar sus ataques furtivos contra ellas, pues carecen de puntos vitales que golpear. Las criaturas de este tipo carecen de bonificador de armadura natural, pero disponen de un bonificador de desvío igual a +1 o a su modif. Car (lo que sea mayor). Aunque pueden moverse en cualquier dirección e incluso atravesar los objetos sólidos a voluntad, no pueden pasar a través de los efectos de fuerza. Por tanto, aunque sus ataques nieguen los bonificadores concedidos por la armadura natural, la armadura y los escudos; los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan normalmente contra ellas. Las criaturas incorporales no tienen peso, no dejan huellas ni rastro y no hacen ruido, por lo que no puede ser detectadas con pruebas de Escuchar salvo que así lo deseen. Además, las criaturas incorporales no pueden caer ni sufrir daño por una caída.

incremento de distancia: cada incremento de distancia completo que haya entre quien esté usando un arma de ataque a distancia y su objetivo impondrá un penalizador –2 acumulativo a la tirada de ataque. Las armas arrojadizas tienen un alcance máximo de cinco incrementos de distancia; las de proyectil lo tienen de diez incrementos de distancia.

incremento de puntos de golpe efectivos: puntos de golpe obtenidos mediante incrementos temporales de la puntuación de Constitución. A diferencia de los puntos de golpe temporales, los obtenidos de este modo no son los primeros en desaparecer cuando se sufre daño, y han de restarse a los puntos de golpe actuales del personaje en el momento en que desaparezca el incremento de Constitución.

indefenso: el personaje está paralizado, atado, *inmovilizado*, dormido, inconsciente o de algún otro modo a completa merced de su oponente. Se considera que un objetivo indefenso tiene una Destreza de 0 (modificador –5), y los ataques cuerpo a cuerpo contra él obtienen un bonificador +4. Un atacante puede dar un golpe de gracia a una víctima indefensa.

indispuesto: ligeramente enfermo. Un personaje indispuesto sufre un penalizador –2 en la tiradas de taque, tiradas de daño con arma, tiros de salvación y en las pruebas de habilidades y características.

***infligir*, conjuro de:** cualquier sortilegio que incluya la palabra "infligir" en su nombre, como *infligir heridas leves, infligir heridas moderadas* o *infligir heridas críticas en grupo*.

infligir daño: hacer daño a un oponente con un ataque con éxito. La cantidad de daño se expresa en forma de tirada de dados (por ejemplo, 2d6+4), aunque también puede verse modificada según la situación. Sin embargo, el daño infligido por un arma o conjuro no tiene por qué ser el mismo que sufra la víctima, pues ésta puede tener defensas que lo eliminen parcial o totalmente.

inherente, bonificador: un bonificador a una puntuación de característica debido a una magia poderosa, como el conjuro de *deseo*. Los bonificadores inherentes no pueden ser disipados. Todo personaje está limitado a un bonificador inherente total de +5 en una misma puntuación de característica. Los bonificadores inherentes a la puntuación de una característica concreta no pueden apilarse entre sí, por lo que sólo se aplica el mejor de ellos.

iniciativa: sistema con el que se determina el orden de acción durante la batalla. Antes del primer asalto del combate, cada participante realiza una prueba de iniciativa. Los combatientes actuarán en orden descendente de iniciativa (de mayor a menor resultado) durante todos los asaltos del combate.

iniciativa, modificador de: un bonif. o penaliz. a las pruebas de iniciativa.

iniciativa, prueba de: una prueba utilizada para determinar el lugar que ocupará una criatura en el orden de iniciativa de un combate. Una prueba de iniciativa es 1d20 + modif. De Des + otros modificadores.

inscribir: escribir un conjuro en un rollo de pergamino.

Inteligencia (Int): la característica que determina lo bien que aprende y razona un personaje.

introspectivo, bonificador: un bonificador de este tipo mejora la ejecución de una actividad concreta, permitiendo al personaje saber lo que va a suceder casi por adelantado. Varios modificadores introspectivos sobre el mismo personaje u objeto no se apilan; sólo se aplica el bonificador más alto.

invisible: imposible de detectar visualmente. Las criaturas invisibles obtienen un bonificador +2 en las tiradas de ataque y anulan el bonificador de Destreza a la CA de sus oponentes (la invisibilidad no tiene efecto contra las criaturas cegadas o que carecen de vista por cualquier otro motivo). La localización de una criatura invisible no puede ser determinada por medios visuales. Tiene ocultación total; incluso aunque un atacante adivine de manera correcta el lugar donde se encuentra la criatura invisible, seguirá teniendo un 50% de posibilidades de fallar en combate. Una criatura invisible obtiene un bonificador +40 a las pruebas de Esconderse si permanece inmóvil, y de +20 si se mueve. Localizar la casilla que ocupa una criatura invisible requiere una prueba de Avistar (CD 40 si la criatura está inmóvil, o CD 20 si la criatura se movió durante su último turno), modificada por los factores apropiados (como un penalizador de armadura o un penalizador por movimiento).

lanzador de conjuros: un personaje capaz de lanzar conjuros.

lanzador, nivel de: una medida del poder con que el lanzador de un conjuro ejecuta el sortilegio. Por lo general, el nivel de lanzador de un conjuro equivale al nivel de la clase lanzadora de conjuros de quien lo ejecuta.

lanzamiento espontáneo: aptitud especial de un clérigo que le permite renunciar a un conjuro preparado (que no sea de dominio) para obtener un conjuro de *curar* o *infligir* que sea del mismo nivel o inferior, o que le permite a un druida renunciar a un conjuro preparado para obtener un conjuro de *convocar aliado natural* del mismo nivel o inferior. Como la sustitución de conjuros tiene lugar sobre la marcha, el clérigo no necesita preparar por adelantado sus conjuros de *curar* o *infligir*, ni el druida sus conjuros de *convocar aliado natural*.

lanzar un conjuro: (también "ejecutar un conjuro") desencadenar la energía mágica o divina de un conjuro por medio de palabras, gestos, focos y/o materiales especiales. La ejecución de un conjuro exige una concentración ininterrumpida por parte del lanzador durante el tiempo de lanzamiento exigido. Toda interrupción exigirá al lanzador realizar con éxito una prueba de Concentración para evitar perder el conjuro. Una ejecución con éxito generará el efecto o efectos indicados en la descripción del sortilegio.

línea de efecto: la línea de efecto te indica si un efecto (como una explosión) puede alcanzar a una criatura. La línea de efecto es como la línea de visión, salvo en que ignora las restricciones de la capacidad visual. Por ejemplo, para la explosión de una *bola de fuego* no importa si una criatura es invisible o se está escondiendo en la oscuridad.

línea de visión: dos criaturas pueden verse mutuamente si tienen una línea de visión o "línea visual" entre ambas. Para determinar una línea de visión, traza una línea imaginaria entre tu espacio y el de tu objetivo. Si puede trazarse una línea no obstaculizada, entonces tienes línea de visión con la criatura (y ella la tiene contigo). La línea estará obstaculizada si corta o toca casillas que bloquean la línea de visión. Si no puedes ver al objetivo (por ejemplo, si estás cegado o el objetivo es invisible), no puedes tener una línea de visión ni siquiera aunque puedas trazar una línea no obstaculizada entre tu espacio y el del objetivo.

mago (Mag): una clase formada por personajes instruidos en las artes arcanas.

mano torpe: mano más débil o menos hábil de un personaje (normalmente, la izquierda). Las tiradas de ataque con la mano torpe sufren un penalizador –4. Además, los personajes sólo podrán añadir la mitad de su bonificador de Fuerza al daño infligido con un arma blandida con esta mano.

Mareado: ver 'nauseado'.

Mediano: [no confundir con la raza] una criatura de tamaño Mediano suele tener entre 4 y 8' de estatura o longitud y pesar entre 60 y 500 lb.

mejora, bonificador de: representa un incremento en la dureza y/o eficacia de una armadura o armadura natural, o en la eficacia de un arma, o un bonif. general aplicado a una característica. Varios modif. de mejora en el mismo objeto (armas o armaduras), la misma criatura (en el caso de armadura natural) o la misma puntuación de característica no se apilan; sólo se aplicará el bonif. de mejora de mayor valor. Ya que los bonif. de mejora a la armadura o la armadura natural aumentan el bonif. a la CA de éstas, no se aplican contra ataques de toque.

Menudo: normalmente, una criatura Menuda tiene entre 1 y 2' de estatura o longitud y pesa entre 1 y 8 lb.

miedo, efecto de: todo conjuro o efecto mágico que haga a la víctima sentirse estremecida, asustada o despavorida, o sufrir algún otro efecto basado en el miedo que se defina en la descripción del conjuro u objeto en cuestión.

miniatura, figura: la representación física de una criatura o personaje en la tablero de combate; una figurina tridimensional de plástico o de metal.

Minúsculo: una criatura Minúscula suele tener 6" o menos de estatura o longitud y pesar 1/8 de libra o menos.

modificador: todo bonificador o penalizador que se aplique a una tirada de dado. Un modificador positivo es un bonificador y uno negativo, un penalizador. Generalmente, dos modificadores con un mismo descriptor no pueden apilarse entre sí. Cuando haya presente más de un modificador del mismo tipo, sólo se aplicará el mejor bonificador o el peor penalizador. Los bonificadores y penalizadores que carezcan de descriptor podrán apilarse sin problemas con aquellos que sí los tengan.

momento de iniciativa: el resultado de una prueba de iniciativa, expresado como un número que indica cuándo tiene lugar el turno de un personaje.

monje (Mnj): una clase formada por personajes que son maestros de las artes marciales y dominan gran variedad de armas exóticas.

moral, bonificador de: bonificador que representa los efectos de una mayor esperanza, valentía o determinación. Varios bonificadores de moral sobre el mismo personaje no se apilan, sólo se aplica el de mayor valor. Las criaturas no inteligentes (con una Inteligencia de 0 o sin ninguna Inteligencia) no pueden beneficiarse de los bonificadores de moral.

moribundo: inconsciente y prácticamente muerto. Un personaje moribundo tendrá entre –1 y –9 puntos de golpe actuales y no podrá llevar a cabo acción alguna. Cada asalto debe tirar d% para ver si se estabiliza. Tiene un 10% de posibilidades de quedar estable, y si no lo consigue perderá 1 punto de golpe. Si un personaje moribundo alcanza los –10 puntos de golpe, habrá muerto.

muerte, ataque de: un conjuro o aptitud especial que instantáneamente mata a un objetivo, como *dedo de la muerte*. Ni *revivir a los muertos* ni *reencarnar* pueden devolver la vida a una criatura objeto de un ataque de muerte con éxito, aunque *resurrección* y otros efectos más poderosos sí podrán.

muerto: un personaje muere cuando sus puntos de golpe llegan a –10 o una cifra inferior, o cuando su Constitución queda reducida a 0. Además, existen ciertos conjuros o efectos (como fallar un tiro de salvación de Fortaleza al sufrir daño masivo) que también pueden matarlo en el acto. La muerte hace que el alma del personaje abandone su cuerpo y viaje hasta un plano Exterior. Los personajes muertos no se benefician de la curación (ni normal ni mágica), pero pueden ser devueltos a la vida por medio de la magia. El cadáver se pudrirá en su totalidad si no se ponen medios para conservarlo mágicamente, pero la magia que devuelva la vida al personaje hará que se recupere hasta estar en plena forma, o que vuelva al estado en que estuviera antes de morir (dependiendo del conjuro u objeto utilizado).

mundano: normal, corriente o cotidiano. También utilizado como sinónimo de "no mágico".

natural: un resultado natural en una tirada o prueba es el número que aparece en el dado, no el valor modificado que se obtiene al sumar bonificadores o restar penalizadores.

nauseado: (también: "mareado") víctima de náuseas y malestar en el vientre. Las criaturas nauseadas no pueden atacar, lanzar conjuros, concentrarse en sus sortilegios ni hacer cualquier otra cosa que requiera su atención. La única acción que el personaje podrá llevar a cabo será una única acción de movimiento por turno, además de acciones gratuitas (salvo lanzar conjuros apresurados).

negar: invalidar, prevenir o poner fin a un efecto con respecto al objetivo o lugar designado.

nivel: medida de progreso y poder aplicada a diversos aspectos del juego. Consulta 'clase , nivel de', 'conjuro, nivel de', 'lanzador, nivel de' y 'personaje, nivel de'.

nivel de lanzador, prueba de: una tirada de 1d20 + el nivel del lanzador (en la clase pertinente). La prueba tendrá éxito si su resultado iguala o supera la CD (o la resistencia a conjuros, en aquellas pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar tal protección).

nivel negativo: pérdida de esencia vital causada por consunción de energía, conjuros, y objetos o efectos mágicos. Por cada nivel negativo adquirido, la criatura sufrirá un –1 en todas las pruebas de habilidad y característica, tiradas de ataque y TS; perderá 5 puntos de vida; y sufrirá un –1 a su nivel efectivo (es decir, siempre que se utilice su nivel en un cálculo o tirada de dado, habrá que reducirlo en 1 punto por nivel negativo). Además, cada nivel negativo que afecte a un lanzador de conjuros hará que éste pierda un sortilegio o espacio de conjuro del mayor nivel de conjuro que pueda ejecutar. Si dos o más sortilegios cumplen este criterio, el lanzador decidirá cuál de ellos pasa a ser inaccesible. El conjuro perdido volverá a estar disponible en cuanto el personaje pierda el nivel negativo (suponiendo que el lanzador pueda ejecutarlo llegado ese momento). Los niveles negativos desaparecerán al cabo de 24 horas de su adquisición, o cuando sean eliminados. Después de ese periodo el nivel negativo desaparece, pero el personaje afectado tendrá que realizar un TS de Fortaleza cuando eso suceda (CD = 10 + 1/2 de los DG del atacante + modif. Car del atacante) para determinar si hay efectos duraderos. Si el tiro tiene éxito, el personaje no resultará perjudicado. De lo contrario, el nivel de personaje de la víctima se reducirá en uno y se perderán todos los beneficios que tal nivel pudiera conceder. La criatura afectada deberá realizar un TS por nivel negativo que posea.

no entrenada, habilidad: no se tiene ningún rango en esa habilidad. Muchas habilidades no entrenadas pueden utilizarse sólo con realizar una prueba en la que se apliquen 0 rangos de habilidad y todos los demás modificadores, del modo normal. Otras sólo pueden ser usadas por personajes que posean entrenamiento en ellas.

no inteligente: que no tiene puntuación en Inteligencia. Los conjuros enajenadores no afectan a las criaturas no inteligentes, y estas no pueden beneficiarse de los bonificadores de moral.

objetivo: (también "blanco" en los ataques a distancia) el receptor previsto de un ataque, aptitud sobrenatural, aptitud extraordinaria o efecto mágico. Cuando un conjuro dirigido (es decir, un sortilegio con objetivo) tiene éxito, el objetivo del mismo pasa a ser su receptor.

ocultación: todo aquello que impide al atacante ver con claridad a su oponente. Un ataque que de otro modo tendría éxito puede fallar por culpa de la ocultación (ésta crea una "posibilidad de fallo").

ocultación total: los ataques contra un objetivo con ocultación total tienen un 50% de posibilidades de fallo. La ocultación total bloquea la línea de visión. Consulta 'ocultación'.

oportunidad, ataque de: consulta "ataque de oportunidad".

oración: conjuro divino de nivel 0.

oro, pieza de (po): la principal moneda utilizada por los aventureros.

palabra de mando, objeto: un objeto mágico que se activa cuando su usuario pronuncia una palabra o frase concreta. Activar un objeto de palabra de mando no requiere concentración ni provoca ataques de oportunidad.

paladín (Pld): una clase formada por personajes que son campeones de la justicia y destructores del mal, con una amplia gama de poderes divinos.

paralizado: incapaz de moverse o actuar físicamente, como por el conjuro de *inmovilizar persona*. Los personajes paralizados pasan a tener una puntuación efectiva de 0 tanto en Fuerza como en Destreza y se consideran indefensos, aunque pueden realizar acciones puramente mentales. Una criatura alada que estuviese volando en el momento en que quede paralizada no puede batir sus alas, y caerá. Un nadador paralizado no puede nadar, y se hundirá. Una criatura puede moverse a través del espacio ocupado por una criatura paralizada, sea o no su aliada; no obstante, cada casilla ocupada por una criatura paraliza cuenta como 2 casillas.

paso de 5': un pequeño ajuste en la posición, llevado a cabo durante el combate, que no cuenta como movimiento. Normalmente (aunque no siempre), el paso de 5' está permitido en cualquier momento del asalto (antes o después de una acción de asalto completo, entre ataques en un ataque completo, entre una acción estándar y una acción de movimiento, o entre dos acciones de movimiento). No puedes llevar a cabo un paso de 5' en el mismo asalto en que te muevas cualquier distancia; ni tampoco si tu movimiento está obstaculizado, como sucede en una casilla de terreno difícil, en la oscuridad o cuando estás cegado. Dar un paso de 5' no provoca un ataque de oportunidad, ni siquiera si con él sales de una casilla amenazada.

penalizador: modif. negativo que se aplica a una tirada de dado. Los penalizadores no suelen tener un tipo, y siempre se apilan con otros penaliz. (salvo los que provienen del mismo origen), a no ser que se indique lo contrario.

Pequeño: una criatura Pequeña suele tener entre 2 y 4' de estatura o longitud y pesar entre 8 y 60 lb.

personaje: individuo de ficción que se desenvuelve en el marco de un juego de fantasía. Las palabras "personaje" y "criatura" son utilizadas muchas veces como sinónimos en estas reglas, pues casi todas las criaturas pueden ser personajes del juego, y todo personaje es una criatura (en contraposición a un objeto).

personaje jugador (PJ): personaje controlado por un jugador distinto del Dungeon Master, en contraposición a un personaje no jugador.

personaje, nivel de: nivel total de un personaje. Para un personaje de una sola clase, el nivel de clase y el de personaje son la misma cosa.

personaje no jugador (PNJ): personaje controlado por el Dungeon Master en lugar de por otros jugadores que estén participando en la sesión de juego, en contraposición a un personaje jugador.

petrificado: convertido en piedra. Los personajes petrificados son considerados inconscientes. Si un personaje petrificado se rompe o agrieta, pero las piezas rotas vuelven a unirse al cuerpo antes de que vuelva a la carne, no sufre daño alguno. En los demás casos, el DM debe asignar una pérdida permanente de puntos de golpe y/o alguna forma de debilitamiento.

pícaro (Pcr): una clase formada por personajes que confían principalmente en el sigilo más que en la fuerza bruta o la capacidad mágica.

plano Astral: un plano, abierto y sin gravedad, que comunica con todos los demás planos de existencia y es utilizado para viajar de uno a otro (y por tanto es descrito como un plano transitivo, como el plano Etéreo y el plano de la Sombra). Ciertos conjuros (como *proyección astral*) permiten acceder al mismo.

plano de Energía: uno de los planos Interiores; puede ser el plano de Energía positiva o el plano de Energía negativa.

plano de Energía negativa: el plano Interior en el cual se origina la energía negativa.

plano de Energía positiva: el plano Interior en el cual se origina la energía positiva.

plano de existencia: una de las muchas dimensiones a las que puede accederse por medio de conjuros, aptitudes sortílegas, objetos mágicos o criaturas concretas. Los planos de este tipo incluyen los siguientes (aunque no se limitan a ellos): plano Astral, plano de la Sombra, plano Etéreo, planos Exteriores, planos Interiores y otras realidades. El mundo "normal" forma parte del plano Material.

plano de la Sombra: plano de existencia que se extiende por el plano Material. Las sombras del plano Material permiten acceder al plano de la Sombra o incluso manipularlo. Al ejecutar conjuros de sombra, se utiliza la sustancia de este plano. Ya que algunas criaturas utilizan el plano de la Sombra para viajar de un lugar a otro, también es descrito como un plano transitivo (como el plano Astral o el Etéreo).

plano Elemental: uno de los planos Interiores formado enteramente por un tipo de materia: agua, aire, fuego o tierra.

plano Etéreo: un plano, gris y nebuloso, paralelo al plano Material en todos sus puntos. Las criaturas que se encuentren en el plano Etéreo pueden ver y oír lo que suceda en el plano Material, hasta una distancia de 60', pero no a la inversa (al menos, normalmente). Los efectos de fuerza originados en el plano Material pueden afectar a los objetos y criaturas etéreos, pero no a la inversa. Ya que el plano Etéreo es utilizado con frecuencia para viajar (o sea, transitar), es considerado un plano transitivo (como el plano Astral y el plano de la Sombra).

plano Exterior: uno de los diversos planos de existencia al que los espíritus y criaturas mortales van tras la muerte. Estos planos albergan a criaturas poderosas, como demonios, diablos y dioses. Cada plano Exterior suele mostrar los rasgos característicos de uno o dos alineamientos relacionados con las criaturas que lo controlan.

plano Interior: región, de las diversas que pueblan el paisaje de los planos, que alberga en su interior una fuerza primaria, es decir, una de las energías o elementos que constituyen la base de la realidad. Son planos Interiores los cuatro planos Elementales y los dos de Energía.

plano Material: el plano de existencia "normal".

plano transitivo: un plano de existencia normalmente utilizado para viajar (transitar) de un lugar o plano a otro. El plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra son planos transitivos.

plata, pieza de (pp): el tipo de moneda más normal entre los plebeyos. Diez piezas de plata son equivalentes a una pieza de oro.

platino, pieza de (ppt): un tipo de moneda que no es normal ver en circulación pero que a veces se encuentra en los tesoros. Una pieza de platino es equivalente a 10 piezas de oro.

poder concedido: la aptitud especial que un clérigo obtiene por cada una de los dos dominios que elija.

posibilidad de fallo: posibilidad de que un ataque con éxito termine fallando por no saber el atacante la posición exacta del defensor. Consulta 'ocultación'.

posibilidad de fallo, tirada de: lanzar un d% para determinar si tiene éxito una tirada de ataque a la que haya que aplicar una posibilidad de fallo.

preparación de conjuros: parte del proceso de lanzamiento de conjuros para clérigos, druidas, exploradores, magos y paladines. La preparación de sortilegios requiere una minuciosa lectura del libro de conjuros (para los magos) o una devota oración o meditación (para los lanzadores de conjuros divinos). En realidad, el personaje estará ejecutando la primera parte del conjuro (y también la más larga) durante la fase de preparación, dejando para otro momento la parte final del lanzamiento. Para usar un conjuro preparado, el personaje termina de lanzarlo usando los componentes adecuados: unas pocas palabras especiales, unos gestos complicados, un objeto concreto o una combinación de las tres cosas. Un conjuro preparado se "gasta" en cuanto se lanza y no puede ser ejecutado de nuevo hasta que el lanzador vuelva a prepararlo. Los bardos y hechiceros no necesitan preparar sus sortilegios.

prerrequisito: requisito que debe cumplirse antes de obtener un beneficio.

presa, prueba de: una prueba enfrentada que determina la capacidad del personaje para luchar al participar en una presa. La prueba de presa = 1d20 + ataque base + modif. Fue + modif. especial de tamaño (+4 por cada categoría de tamaño por encima de Mediano o –4 por cada una por debajo de Mediano).

profano, bonificador: bonificador procedente del poder del mal. Varios modificadores profanos sobre el mismo personaje u objeto no se apilan; sólo se aplica el mayor de ellos.

prueba: método para decidir el resultado cuando un personaje intenta llevar a cabo una acción (que no sea un ataque ni un TS) en la que pueda fallar. Las pruebas se basan en una característica, habilidad u otro valor que sea pertinente. La mayoría de las pruebas son de característica o de habilidad, aunque también las hay de tipo especial, como las de expulsión, las de nivel de lanzador, las de disipación y las de iniciativa. El nombre concreto de la prueba suele corresponderse con la habilidad o característica utilizada en ella. Para realizar una prueba, lanza 1d20 y suma todo modificador que sea relevante (cuanto más alto sea el resultado de la prueba, mejor). Si el resultado iguala o supera la CD asignada por el DM (o el resultado de tu oponente, en el caso de las pruebas enfrentadas), la prueba habrá tenido éxito.

punto de origen: lugar del espacio en que comienza un conjuro o efecto mágico. El lanzador tendrá que designar el punto de origen en los sortilegios en los que éste sea variable.

puntos de daño: el número en el que un ataque reduce los puntos de golpe actuales de un personaje.

puntos de golpe (pg): medida de la salud de un personaje o de la integridad de un objeto. El daño reduce los puntos de golpe actuales, que vuelven a incrementarse por medio de la recuperación, ya sea mágica o natural. Los puntos de golpe totales de un personaje aumenta de forma permanente con cada nuevo nivel de experiencia y/o aumento permanente de la Constitución. También pueden darse incrementos temporales, producidos por diversos conjuros, aptitudes especiales y objetos o efectos mágicos (consulta 'puntos de golpe temporales' e 'incremento de puntos de golpe efectivos').

puntos de golpe actuales: los puntos de golpe poseídos por el personaje en un momento concreto de la partida. Los puntos de golpe actuales se reducen cuando el personaje sufre daño y aumentan cuando se recupera.

puntos de golpe temporales: puntos de golpe obtenidos por tiempo limitado gracias a ciertos conjuros (como *auxilio divino*) y efectos mágicos. Cuando un personaje con puntos de golpe temporales sufre daño, debe restarse primero de estos puntos temporales, y sólo cuando estos se agoten se comenzará a restar de los puntos de golpe actuales (no temporales). Los puntos de golpe temporales pueden hacer que el total de puntos de golpe de un personaje exceda su máximo normal.

puntos de golpe totales normales: los puntos de golpe máximos de un personaje cuando no ha sufrido herida alguna.

racial, bonificador: bonificador obtenido por la cultura en que se haya criado una criatura o por las peculiaridades innatas de un tipo de criatura. Si la raza de una criatura cambia (por ejemplo, si muere y se reencarna) pierde todos los bonificadores raciales de su forma anterior.

rasgo de clase: toda peculiaridad especial derivada de la clase de un personaje.

rayo: un haz creado por un conjuro. Para alcanzar con él a un oponente, el lanzador del conjuro debe tener éxito en un ataque de toque a distancia.

reaccionar: actuar en respuesta a una situación o circunstancia que no está bajo el control de uno. Por ejemplo, el DM puede pedir una prueba de Escuchar como reacción para ver si escuchar algo que no estás tratando de oír específicamente.

receptor: la criatura afectada por un conjuro.

redirigir un conjuro: redirigir el efecto de un conjuro activo a un objetivo u objetivos específicos. Redirigir un conjuro es una acción de movimiento que no provoca un ataque de oportunidad.

reducción de característica: reducción de una puntuación de característica que desaparece junto a aquello que la esté causando.

reducción del daño (RD): defensa especial que permite a una criatura ignorar una cantidad concreta del daño infligido por la mayoría de las armas, los ataques sin armas o las armas naturales, pero no del causado por ataques de energía, conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales. El número que se da en la reducción del daño de una criatura es la cantidad de puntos de golpe de daño que puede ignorar. La información después de la barra indica el tipo de arma (por ejemplo, mágica, plata o maligna) que anula la reducción del daño. Alguna reducción del daño, como la de los bárbaros, no es anulada por ningún tipo de arma.

Reflejos, salvación de: un tipo de TS relacionado con la capacidad de soportar el daño gracias a la agilidad o los reflejos rápidos.

reforzar muertos vivientes: una aptitud sobrenatural poseída por los clérigos malignos (y algunos neutrales). Sirve para incrementar la resistencia de los muertos vivientes a los intentos de expulsión.

regeneración: la aptitud de algunas criaturas para recuperar órganos dañados y partes seccionadas del cuerpo, soldar los huesos rotos y curar el resto del daño. Los fragmentos orgánicos que no vuelvan a unirse al cuerpo se pudrirán sin más, pero la criatura los regenerará al ritmo indicado en la descripción del conjuro o monstruo en cuestión. La mayor parte del daño infligido a criaturas poseedoras de regeneración natural se considera no letal y se recupera a un ritmo concreto. Sin embargo, ciertas formas de ataque (normalmente el fuego y el ácido) infligirán daño que no se considerará no letal y, por tanto, tampoco podrá ser regenerado. La regeneración no sirve de nada contra las agresiones que no inflijan puntos de daño, como el envenenamiento y la desintegración.

reprender muertos vivientes: aptitud sobrenatural que sirve para aterrorizar a los muertos vivientes por medio de la canalización de energía negativa.

resistencia a conjuros (RC): aptitud defensiva especial que permite a una criatura u objeto resistirse a los efectos de los conjuros y aptitudes sortílegas. Las aptitudes sobrenaturales no resultan afectadas por la RC. Para superar la RC de una criatura, el lanzador del sortilegio o aptitud sortílega debe igualar o superar la RC de la criatura con una prueba de nivel de lanzador.

resistencia a la energía: una criatura con resistencia a un tipo de energía ignora cierta cantidad de daño infligida por ese tipo de energía cada vez que se le causa. Por ejemplo, una criatura con resistencia al fuego 10 ignora los primeros 10 puntos de daño por fuego infligidos por cada ataque. La resistencia a la energía no afecta a los tiros de salvación realizados contra el ataque (en caso de haberlos). Varias fuentes de resistencia a un cierto tipo de energía (como un conjuro y una cualidad especial de un monstruo) no se apilan entre sí; sólo se aplicará el valor mayor a cada ataque.

resistencia, bonificador de: bonificador a los TS que proporciona una protección adicional contra los daños. Varios bonificadores de resistencia sobre el mismo personaje u objeto no se apilan; solamente se aplica el mayor.

resultado: resultado numérico de una prueba, tirada de ataque, tiro de salvación y demás tiradas de 1d20. El resultado equivale a la suma del valor natural obtenido en el dado más todos los modificadores aplicables.

Sabiduría (Sab): la característica que describe la fuerza de voluntad, sentido común, percepción e intuición de un personaje.

sagrado, bonificador: bonificador procedente del poder del bien. Varios bonificadores sagrados sobre el mismo personaje y objeto no se apilan; sólo se aplica el más alto.

salvación: tiro de salvación (TS).

salvación base: un modificador a los TS derivado de la clase y el nivel del personaje. Las salvaciones base aumentan a distinto ritmo según la clase a la que se pertenezca. Las salvaciones base obtenidas de diferentes clases (como cuando un personaje es multiclase) se apilan.

solapar: coexistir con otro efecto o modificador en el mismo lugar o sobre un mismo objetivo. Los bonificadores que no puedan apilarse se solaparán, es decir, que sólo se aplicará el que proporcione mayor beneficio.

sorpresa: situación especial que tiene lugar al principio de una batalla si algunos (pero no todos) de los combatientes no son conscientes de la presencia de sus oponentes. En caso afirmativo, tendrá lugar un asalto de sorpresa antes de dar comienzo la sucesión de asaltos normales. Por orden de iniciativa (de mayor a menor), cada combatiente que comenzara el combate siendo consciente de la presencia enemiga tendrá derecho a realizar una única acción durante el asalto de sorpresa. Las criaturas que no sepan de la presencia del enemigo se considerarán desprevenidas durante todo el asalto de sorpresa y no entrarán a formar parte del ciclo de iniciativa hasta que dé comienzo el primer asalto normal de combate.

sortilegio: sinónimo de "conjuro", a todos los efectos.

subescuela: un grupo de conjuros dentro de una escuela de magia. Por ejemplo, hechizo y compulsión son subescuelas de la escuela de encantamiento.

subtipo: una subdivisión del tipo de criatura. Por ejemplo, humanos y elfos son ambos del tipo humanoide, pero cada una de estas razas constituye al mismo tiempo su propio subtipo de humanoide.

suerte, bonificador de: modificador que representa la buena suerte. Varios bonificadores de suerte sobre el mismo personaje u objeto no se apilan, sino que solamente se aplica el de mayor valor.

sufrir daño: los ataques con éxito hacen que el defensor sufra daño (ya sea letal o no letal). El daño infligido por un oponente no es necesariamente igual al daño recibido, ya que varias defensas especiales pueden reducir o negar el daño de ciertos tipos de ataques.

sujeto: alguien inmovilizado (aunque no indefenso) mediante una presa.

suprimir: hacer que un efecto mágico deje de funcionar sin llegar a ponerle fin. Cuando termine la supresión, el efecto del conjuro se reanudará, suponiendo que su duración no haya expirado mientras tanto.

tablero de combate: una superficie de juego dividida en casillas de 1", que se utiliza para llevar el control de la situación de las criaturas y personajes (representados mediante miniaturas) durante el combate y otras situaciones tácticas.

tamaño: dimensiones físicas y/o peso de una criatura u objeto. Éstos son los tamaños existentes (de menor a mayor): Minúsculo, Diminuto, Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme, Gargantuesco y Colosal.

tamaño, modificador de: el bonificador o penalizador derivado de la categoría de tamaño de una criatura. Los modificadores de tamaño de las diferentes especies se aplican a la CA, las tiradas de ataque, las pruebas de Esconderse, las pruebas de presa, etc.

terreno difícil: una zona que contiene uno o más elementos (como escombros o maleza) que hacen aumentar el coste de moverse a través de ella a 2 casillas en lugar de 1.

tiempo de lanzamiento: el tiempo requerido para lanzar un conjuro, normalmente 1 acción estándar, 1 asalto o 1 acción gratuita. Los conjuros con tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto requieren acciones de asalto completo durante todo el tiempo necesario para completar su lanzamiento.

tipo de criatura (tipo): una de las diversas categorías generales en que se incluye a las criaturas. Éstos son los tipos de criaturas existentes: aberración, ajeno, animal, bestia mágica, cieno, constructo, dragón, elemental, fata, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, muerto viviente, planta y sabandija (consulta el *Manual de monstruos* para encontrar las descripciones completas).

tirada crítica: tirada especial de ataque, realizada tras haber obtenido una amenaza, que se usa para determinar si el atacante logra o no asestar un golpe crítico. Si el resultado de la tirada crítica iguala o supera la CA del defensor, el ataque original habrá sido un golpe crítico. De lo contrario, el ataque infligirá el daño normal.

tirada de ataque: ver 'ataque, tirada'.

tiro de salvación (salvación, TS): tirada efectuada para evitar un daño o perjuicio (al menos, parcialmente). Los tres tipos son Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

truco: conjuro arcano de nivel 0.

tumbado: tirado en el suelo. Un atacante que esté tumbado sufrirá un penalizador –4 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no podrá utilizar armas de ataque a distancia (a excepción de una ballesta). Un defensor tumbado obtiene un bonificador +4 a la CA contra ataques a distancia, pero sufre un penalizador –4 a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo.

turno: parte de cada asalto de combate en que actúa un personaje concreto.

velocidad: distancia en pies que un personaje puede moverse al llevar a cabo una acción de movimiento.

velocidad base terrestre: velocidad a la que un personaje puede moverse cuando no lleva armadura. La velocidad base terrestre depende de la raza del personaje.

velocidad, mitad de la: cuando estés restringido a moverte a la mitad de la velocidad, cuenta cada casilla que te desplaces como dos casillas, y cada casilla de movimiento en diagonal como tres casillas. Si estás restringido a la mitad de tu velocidad, no puedes correr, cargar ni dar un paso de 5'.

versión (de un conjuro): una de las diversas variaciones de un mismo conjuro. El lanzador debe elegir la versión deseada del conjuro en el momento del lanzamiento. *Restablecimiento menor, disipar magia* o *crear muertos vivientes* son ejemplos de conjuros con varias versiones.

visión en la oscuridad: una aptitud extraordinaria poseída por algunas criaturas, que les permite ver en la oscuridad.

visión en la penumbra: la aptitud de ver en condiciones de escasa iluminación como si esta fuese tan brillante como la luz del día.

Voluntad, salvación de: un tipo de TS, relacionado con la capacidad de soportar el daño gracias a la fuerza de voluntad mental.



Jozan devuelve la vida a uno de sus compañeros

Índice

Nota: este índice hace referencia a las páginas de los Capítulos 1-11 en las que se tratan estos temas. Para una definición de los términos y conceptos del juego, acude al Glosario que comienza en la pág. 305.



NOMBRE DEL PERSONAJE | JUGADOR

CLASE Y NIVEL | RAZA | ALINEAMIENTO | DEIDAD

TAMAÑO | EDAD | SEXO | ALTURA | PESO | OJOS | CABELLO | PIEL

DUNGEONS & DRAGONS®

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

PG PUNTOS DE GOLPE | TOTAL | HERIDAS/PG ACTUALES | DAÑO NO LETAL | VELOCIDAD

CA CLASE DE ARMAD. | TOTAL = 10 + BONIF. ARMAD. + BONIF. ESCUDO + MOD. DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DEFLECCIÓN + MOD. VARIOS | REDUCCIÓN DEL DAÑO

TOQUE CLASE DE ARMAD. | DESPREVENIDO CLASE DE ARMAD.

INICIATIVA MODIFICADOR | TOTAL = MOD. DESTREZA + MOD. VARIOS

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. DE MAGIA	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	=	+	+	+	+	
REFLEJOS (DESTREZA)	=	+	+	+	+	
VOLUNTAD (SABIDURÍA)	=	+	+	+	+	

MOD. CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

PRESA MODIFICADOR | TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. FUE + MOD. TAMAÑO + MOD. VARIOS

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

HABILIDADES

RANGO MAX. /

TRANSCLASEA	NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
□	Abrir cerraduras	DES	=	+	+	
□	Arte ■ (______)	INT	=	+	+	
□	Averiguar intenciones ■	SAB	=	+	+	
□	Avistar ■	SAB	=	+	+	
□	Buscar ■	INT	=	+	+	
□	Concentración ■	CON	=	+	+	
□	Conocimiento de conjuros	INT	=	+	+	
□	Descifrar escritura	INT	=	+	+	
□	Diplomacia ■	CAR	=	+	+	
□	Disfrazarse ■	CAR	=	+	+	
□	Engañar ■	CAR	=	+	+	
□	Equilibrio ■	DES*	=	+	+	
□	Escapismo ■	DES*	=	+	+	
□	Esconderse ■	DES*	=	+	+	
□	Escuchar ■	SAB	=	+	+	
□	Falsificar ■	INT	=	+	+	
□	Interpretar ■ (______)	CAR	=	+	+	
□	Interpretar ■ (______)	CAR	=	+	+	
□	Interpretar ■ (______)	CAR	=	+	+	
□	Intimidar ■	INT	=	+	+	
□	Inutilizar mecanismo	INT	=	+	+	
□	Juego de manos	DES	=	+	+	
□	Montar ■ (______)	DES	=	+	+	
□	Moverse sigilosamente ■	DES*	=	+	+	
□	Nadar ■	FUE*	=	+	+	
□	Oficio (______)	SAB	=	+	+	
□	Piruetas	DES*	=	+	+	
□	Reunir información ■	CAR	=	+	+	
□	Saber (arcano)	INT	=	+	+	
□	Saber (arquitectura e ingeniería)	INT	=	+	+	
□	Saber (dungeons)	INT	=	+	+	
□	Saber (geografía)	INT	=	+	+	
□	Saber (historia)	INT	=	+	+	
□	Saber (local)	INT	=	+	+	
□	Saber (los planos)	INT	=	+	+	
□	Saber (naturaleza)	INT	=	+	+	
□	Saber (nobleza y realeza)	INT	=	+	+	
□	Saber (religión)	INT	=	+	+	
□	Saltar ■	FUE*	=	+	+	
□	Sanar ■	SAB	=	+	+	
□	Supervivencia ■	SAB	=	+	+	
□	Tasación ■	INT	=	+	+	
□	Trato con animales	CAR	=	+	+	
□	Trepar	FUE	=	+	+	
□	Usar objeto mágico	CAR	=	+	+	
□	Uso de cuerdas ■	DES	=	+	+	
□	______	____	=	+	+	

■ *Estas habilidades pueden usarse normalmente, incluso si el personaje tiene cero (0) rangos de habilidad.*
□ *Marca esta casilla con una X si la habilidad es de clase para el personaje.*
* *Debe aplicarse el Penalizador de armadura en caso de haberlo (penalización doble para Nadar)*

CAMPAÑA

PUNTOS DE EXPERIENCIA

EQUIPO

ARMADURA/OBJ. PROTECTOR	TIPO	BONIF. A LA CA	DES MAX.

PENALIZADOR	FALLO CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJ. PROTECTOR	BONIF. A LA CA	PESO	PENALIZADOR

FALLO CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. CA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. CA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OTRAS POSESIONES

OBJETO	PÁG.	PESO	OBJETO	PÁG.	PESO
			PESO TOTAL TRANSPORTADO		

CARGA LIGERA | CARGA MEDIA | CARGA PESADA | LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁX. | LEVANTAR DEL SUELO 2 × CARGA MÁX. | EMPUJAR O ARRASTRAR 5 × CARGA MÁX.

DINERO

PC —

PP —

PO —

PPT —

DOTES

PÁG.

APTITUDES ESPECIALES

PÁG.

IDIOMAS

Idiomas iniciales = Común + idiomas raciales + uno por punto bonif. Int

CONJUROS

DOMINIOS/ESCUELA ESPECIALISTA:

0:

1.º:

2.º:

3.º:

4.º:

5.º:

6.º:

7.º:

8.º:

9.º:

SALVACIÓN CONJURO

MOD. CD

FALLO CONJ. ARCANO %

MOD. CONDICIONALES

CONJ. CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS DIARIOS	CONJUROS ADICION.
		0		0
		1.º		
		2.º		
		3.º		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		


Aquí te aguardan aventuras
y emociones sin fin
por Jonathan Tweet, Monte Cook,
y Skip Williams
Prepárate para aventurarte junto a tus osados compañeros en un mundo de fantasía heroica. En estas páginas descubrirás herramientas y opciones de creación de personajes para el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS, que más tarde resultarán dignos de figurar en canciones y leyendas.
d20 system
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
ISBN 84-95712-96-2
9 788495 712967
DD1000
Impreso en España–Printed in Spain